PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

¡¡SORTEAMOS!!
5 LOTES DE PISTOLA + MEMORY CARD Y 5 XPLORER

¡¡PÓSTERS DE REGALO!!
ALIEN RESURRECCIÓN Y READY 2 RUMBLE 2

SILENT HILL 2
RENOVARSE O MORIR

GUÍA PARASITE EVE II
SEGUNDA PARTE DE NUESTRA SOLUCIÓN

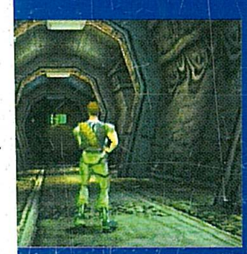
ALIEN RESURRECCIÓN
TE LO PASARÁS DE MIEDO

VUELVE EL MITO

GRAN TURISMO 3

REPORTAJE EXCLUSIVO

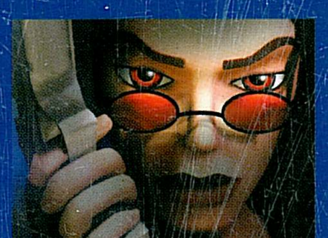
NÚMERO 28 | 495 PTAS. 2,95 EUROS
10028
8 421174 023497
editorial aurum



C-12: FINAL RESISTANCE
EL APOCALIPSIS FINAL DE LA HUMANIDAD LLEGA A LOS 32 BITS DE SONY



DYNASTY WARRIORS 2
LA POTENCIA DESATADA DE PLAYSTATION 2 COMIENZA A DAR GUERRA



TOMB RAIDER CHRONICLES
DESCUBRE EL FINAL DE LA "ÚLTIMA" AVENTURA DE LARA CROFT

PLANETSTATION 28 FEBRERO
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

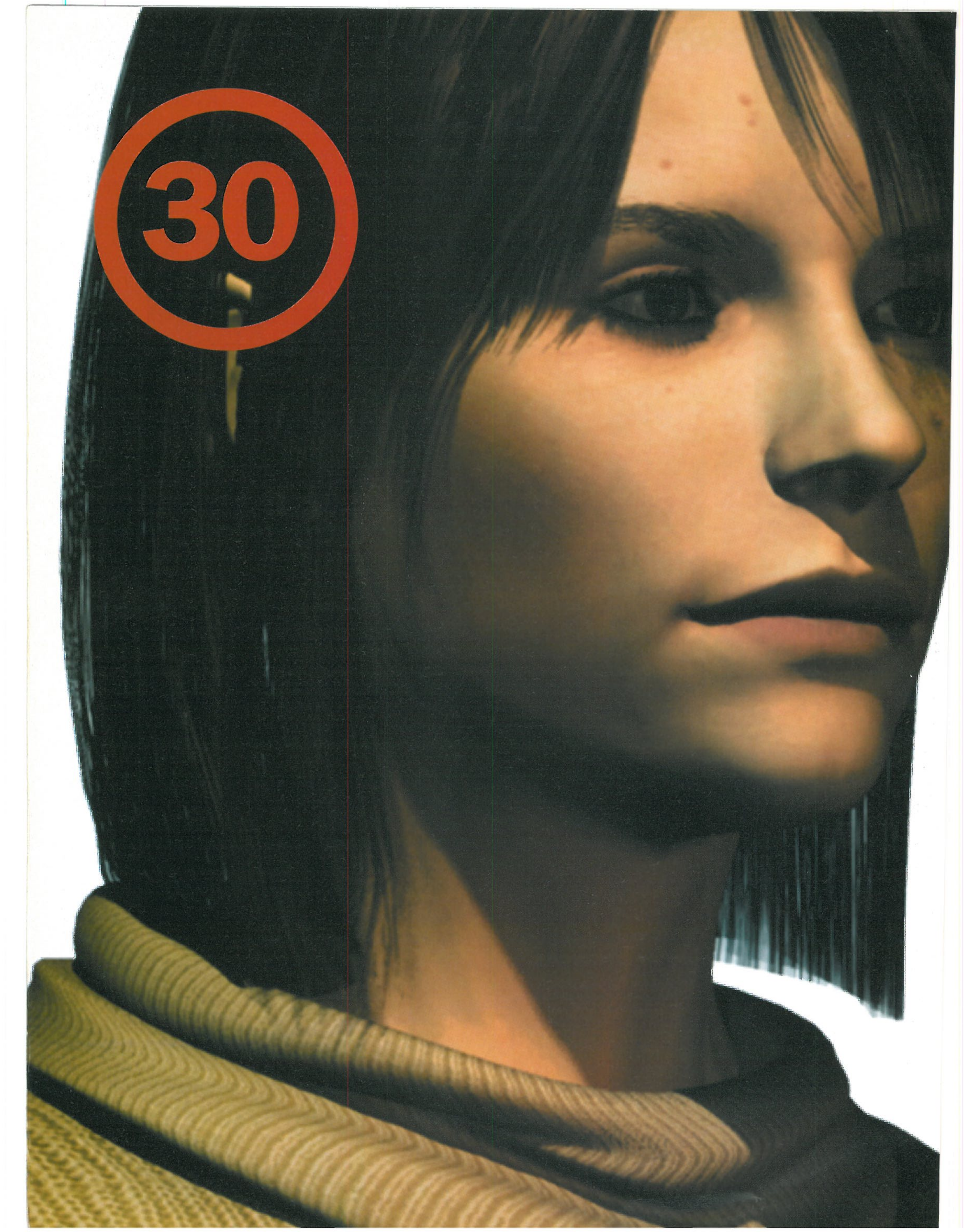
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega **COLABORADORES** Manel Calpe, Eduardo Rodríguez, Àlex Novials (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón | **PUBLICIDAD Y MARKETING** Aida Gascón
Barcelona: C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es Madrid: Waterbuk, S.L. C/Marqués de Urquijo, 26 28008 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 **SOLICITADO EL CONTROL OJD**



DES PE GUE

El 2001 se presenta como un año crucial para la industria y para las consolas en general y para el mundo de la Play en particular. Por un lado PS One intenta mantener contentos a sus usuarios con juegos tan prometedores como *C-12*, *Fear Effect 2* o *ISS Pro Evolution 2* (de los que damos cuenta en el presente número) mientras PS2 intenta despegar definitivamente con títulos rompedores. Precisamente este mes os hablamos de los esperadísimos *Silent Hill 2* y *Gran Turismo 3* (¡6 páginas de información exclusiva!), unos juegos que bien pueden valer la adquisición de una nueva consola. Pero si la cuesta de enero aún os asfixia, no os agobiéis y simplemente divertíos un rato leyendo vuestra revista favorita...

planet@intercom.es


30


12


18


22


42


84



SONY, TENEMOS UN PROBLEMA

LA PS2 MUESTRA PROBLEMAS DE REPRODUCCIÓN DE DVD

Aunque parece ser que poco a poco van llegando más PlayStation 2 a nuestro país y en estos momentos incluso es posible encontrarlas en las tiendas para hacerse con ellas, uno de los principales atractivos y reclamos publicitarios de la máquina 128 bits de Sony, su capacidad de reproductor de DVD-vídeo, está dando bastante quebraderos de cabeza a sus privilegiados usuarios. Y es que resulta que cuando uno se dispone a visionar una película utilizando como conexión de la consola al televisor el cable scart de 21 pines que permite una mejor calidad de imagen que la simple conexión de audio y vídeo, la imagen que presenciamos de cualquier película se ve en un glorioso... verde y negro. No es que la PS2 incorpore un dispositivo de visión nocturna a lo *Silent Scope*, sino que para evitar posibles problemas de piratería (grabar DVDs a cintas de VHS con la misma calidad de imagen) Sony ha optado por la tajante solución de impedir el visionado correcto en toda Europa con el cable scart. La solución a este impedimento es utilizar la simple conexión audio/vídeo (con lo que la calidad de imagen no se corresponde a la de un DVD) o usar un cable Super-Vídeo conectado a una entrada S-Vídeo o a un euroconector compatible. También se rumorea que Sony podría sacar un cable especial que evitaría el problema y tendría la calidad de imagen del Scart.





PARA EVITAR POSIBLES PROBLEMAS DE PIRATERÍA SONY HA OPTADO POR LA TAJANTE SOLUCIÓN DE IMPEDIR EL VISIONADO CORRECTO EN TODA EUROPA DE DVDS EN LA PS2 UTILIZANDO EL CABLE SCART

Pero además de este "veto anti-scart", el lector DVD de la PS2 se esta mostrando más sensible que la institutriz de *Sonrisas y Lágrimas*, por lo que si se quiere rentabilizar suficientemente una película o un juego es muy recomendable tratarlo con el mayor mimo posible, pues cualquier mínimo rasguño puede hacer que el lector no sea capaz de reconocerlo. Aunque para problemas de reconocimiento lo sucedido en Japón con el nuevo modelo de PS2 con el *driver* de DVD mejorado: tres juegos de PS2 (*Ephemeral Fantasia* de Konami, *Sky Surfer* de Idea Factory y la versión nipona del *Swing Away Golf* de T&E) no funcionan ¡en la propia Play 2! Al parecer es debido a que no se programaron siguiendo las directrices oficiales, pero el hecho de que hasta los videojuegos de 128 bits tengan fecha de caducidad comienza a ser inquietante. Esperemos que grandes títulos que dentro de muy poco aparecerán en Japón como *Onimusha*, *GT3*, *Z.O.E.*, *Shadow of Memories*, *Kessen II*, *Winning Eleven 5* o *Resident Evil: Code Veronica Complete* no presenten este tipo de problemas, porque en ellos está el futuro de la PlayStation 2.



MGS 2 YA SE JUEGA

Fue en San Francisco, el pasado mes de diciembre. Konami presentaba a los americanos cinco auténticas joyas para PS2: *Shadow of Memories, Ring of Red, Z.O.E., Silent Hill 2...* y *MGS2 : Sons of Liberty*. Frente a la atónita mirada de los periodistas yankees, un responsable de Konami se echó unas partiditas con la nueva aventura de Snake en 128 bits en la famosa fase del barco del espectacular vídeo y las conclusiones de páginas de internet como *videogames.com* o *ps2.ign.com* fueron unánimes: el juego es tan increíble como se esperaba. *Sons of Liberty* muestra detalles tan alucinantes como un total de 32 movimientos diferentes de Snake, guardias que son afectados de diversas maneras según donde les disparemos, cuerpos inertes que se deben examinar con cuidado porque pueden llegar a despertarse, cadáveres que es imprescindible esconder si no deseamos ser descubiertos, rastros de sangre y pisadas húmedas, dardos somníferos cuya potencia de lanzamiento depende de la fuerza con la que pulsemos el botón, vista en primera persona para las escenas de disparos, guardias que siguen pistas como casquillos de balas o cristales rotos... Además la acción es constante a 60 frames por segundo independientemente de los fenómenos atmosféricos y el juego parece prometer mucha más acción que su predecesor. ¡Snake, te necesitamos!





ACTUALIDAD







FIESTA DE FIN DE AÑO DE SONY

Para calentar el ambiente de cara al nuevo milenio, Sony Japón organizó a finales del año pasado en Tokio una fiesta especial (PS2 Party-Thanks & Realization) en la que algunos de los juegos más prometedores de PS2 para los primeros meses del 2001 desfilaron ante los nipones. Sin duda la gran novedad y acto estrella del evento fue la presentación de *Ace Combat 4*, la nueva entrega de la magistral saga de combate aéreo de Namco, que a pesar de estar aún bastante verde (no saldrá hasta el verano) presenta un aspecto gráfico fascinante. Pero la cosa no paró ahí, pues auténticos pesos pesados de la industria como Hideo Kojima (*Z.O.E, MGS 2*), Kazunori Yamauchi (*GT3 A-Spec*), Kenji Inafune (*Onimusha*) o Kou Shibusawa (*Kessen II*) se dejaron ver por el evento para promocionar sus creaciones. Asimismo el esperadísimo *Winning Eleven 5* de Konami se mostró por primera vez al público y hubo tiempo para excentricidades niponas como *Densha de Go! 3* (simulador de tren de cercanías de Taito), *Rimokokoron* (un extrañísimo simulador de "vida" al estilo *The Sims*), *Space Venus starring Morning Masume* (un editor de videoclips protagonizado por un famoso grupo femenino de *japan-pop*) o *Toro to Kyujitsu* (una especie de Tamagotchi de 128 bits protagonizado por la popular mascota japonesa de la PocketStation, Nama-Toro).

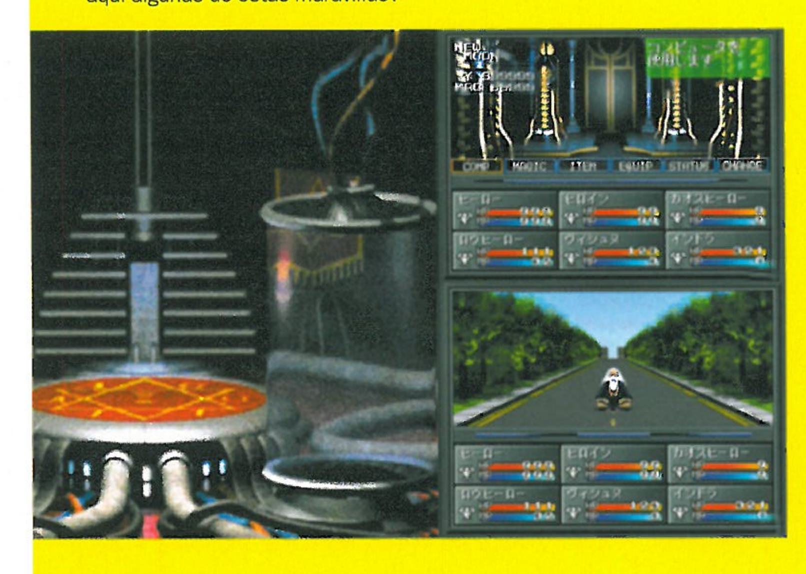


LUJO NIPÓN PARA PS2

De todos es sabido que en Japón los videojuegos son un arte. Dos de los juegos más esperados para PS2 que van a comercializarse en Japón en las próximas fechas así lo demuestra. Para empezar el espectacular y tremendamente prometedor *Z.O.E.* de Konami se pondrá a la venta el 1 de marzo con dos versiones diferentes: una edición 'simple' que incluirá una demo jugable de *MGS 2* de cerca de una hora de duración y un lujosísimo 'Premium Package'. Por "sólo" 13.800 yenes (unas 25.000 pesetillas) los nipones podrán hacerse con el juego, una edición especial en DVD de un OVA de la productora Sunrise titulado *Z.O.E. 2167 IDOLO* que relata acontecimientos anteriores al juego, un CD Single del tema principal y un libro de 150 páginas de tapa dura que supone una especie de *making of* del título del Team Kojima. Ahora bien, si lo tuyo son los zombies de *Resident Evil* también puedes comenzar a babear: Capcom premiará a los más espabilados que reserven con anticipación su ejemplar de *Resident Evil: Code Veronica Complete* para PS2 con un DVD especial en edición limitada titulado *Biohazard 5th Anniversary: Wesker Report*. El DVD supone un documental sobre la saga presentado por Albert Wesker con entrevistas a desarrolladores y muestras de artwork, ilustraciones y vídeos inéditos. Por supuesto, ninguna de las dos promociones saldrá de Japón.

EL RENACIMIENTO DE UNA SAGA

¡Buenas noticias para los fanáticos de la genial saga siniesto-espiritista-futurista de RPGs *Megami Tensei*! Atlus ha confirmado la reedición para PSX de tres entregas de la sub-serie *Shin Megami Tensei* (*Shin Megami Tensei*, *Shin Megami Tensei 2* y *Shin Megami Tensei If...*), que fueron concebidas en Super Nintendo en los inicios de los 90. Las traslaciones a los 32 bits de Sony incorporarán nuevas secuencias de vídeo anime, gráficos mejorados, variaciones argumentales y una remozada banda sonora y serán publicadas en Japón en primavera, verano y otoño de este año. Para rizar aún más el rizo, Atlus también ha anunciado un futuro *Shin Megami Tensei 3* para PS2 que supondrá la primera adaptación de la saga a los 128 bits de Sony y que con la dirección de Koji Okada (responsable de la sub-saga *Persona*) verá la luz a finales del 2001 en el país del Sol Naciente. ¿Se arriesgará algún distribuidor nacional a traer por aquí algunas de estas maravillas?





FINAL FANTASY X, CADA VEZ MÁS CERCA

El Jump Festival celebrado en Tokio el pasado diciembre fue el marco escogido por Square para mostrar un corto (apenas un minuto) pero intenso adelanto de lo que nos espera en el próximo *Final Fantasy X*. Según las páginas de internet *videogames.com* y *thegia.com* en el espectacular vídeo, que mezclaba imágenes en tiempo real con secuencias CG, se pudieron ver algunos personajes y rasgos generales de la primera incursión de la saga creada por Hironobu Sakaguchi en PS2. Al conocido protagonista despeinado y con espada en ristre llamado Tida (alias Squall II) se le unirán una joven hechicera llamada Yuna con la que parece que habrá historia de amor al canto, un malvado dios del fuego conocido como Ryugo, dos personajes secundarios amigos del prota cuyos nombres son Kitt y Hayate y un misterioso antagonista llamado Shin. Os recordamos que el juego se desarrollará completamente en 3D con perspectiva en tercera persona, que por fin escucharemos hablar a los personajes, que los diseños mágico-futuristas de escenarios y la hiperrealista apariencia de los personajes corren a cargo de Tetsuya Nomura (*FF VII* y *FF VIII*) y que el juego será un RPG de toda la vida sin aplicaciones on-line. Respecto a la historia parece ser que la cosa irá de un futuro apocalíptico en el que los mares lo han inundado todo, los elementos se combaten unos a otros, y un grupo de héroes partirá en busca de un legendario "Reino del Sol". ¡Ojalá los augurios de Square de que el juego estará en marzo en las tiendas japonesas no sean un vulgar bulo!

UNA LARA ANGELICAL



Ya han comenzado a correr trailers e imágenes por Internet de la esperada versión cinematográfica de *Tomb Raider* producida por Paramount Pictures, dirigida por Simon West y que tiene previsto estrenarse este verano en EE.UU. Y una cosa destaca por encima de todas: Angeline Jolie. Esta impresionante mujer se las arregla para trasmitir con cuatro contoneos, dos o tres miradas felinas y unos vestidos más ajustados que el presupuesto de un jubilado una sensualidad, arrogancia y potencia de muchísimos kilowatios. La película parece tener mucho más parecido con la acción desmadrada de John Woo o Renny Harlin que con las aventuras de Indiana Jones, aunque veremos tenebrosas tumbas, tesoros escondidos y robots asesinos (?). Como dato entrañable, parece ser que la buena de Angeline tendrá como padre en la película a su auténtico papá, John Voigth. Desde luego, el señor Voigth puede estar muy orgulloso de su descendencia.





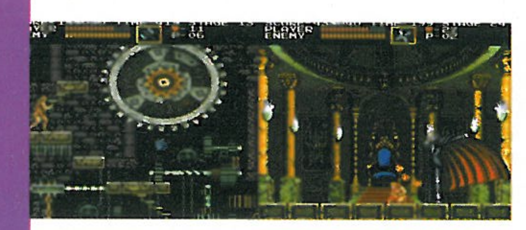




¡POR FIN VIDEOJUEGOS ÉTICOS!

El pasado 21 de diciembre del pasado año fue presentado en el Instituto Nacional de Consumo (Madrid) el Código Ético para los Videojuegos de España, en cuya elaboración han participado un enorme número de instancias: desde la Asociación Española de Distribuidores de Software de Entretenimiento (ADESE) al Instituto Nacional de Consumo pasando por el Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, la Plataforma de Defensa del Menor, la Confederación Católica de Padres de Alumnos e incluso la mismísima Amnistía Internacional. Tan amplio abanico de "padres fundadores" ha dado como resultado un sistema de clasificación de los videojuegos en cuatro categorías distintas (Todos los públicos, No recomendado a menores de 13 años, NR a menores de 16 años y NR recomendado a menores de 18 años) que se basan en los contenidos polémicos de rigor: violencia, incitación al delito, sexo, drogas y lenguaje obsceno y/o ofensivo. Mediante unas pegatinas informativas (similares a las usadas por la ELPSA europea o la ESRB norteamericana) las distribuidoras españoles de software de la ADESE se comprometen, a partir de Marzo, a informar a cualquier comprador de videojuegos de la edad mínima recomendada para el uso de cada producto.





DRÁCULA VUELVE DE SU TUMBA

Una vez más, Drácula se resiste a pasar a mejor vida. Y para remediarlo, Konami ha decidido premiar a todos aquellos que han disfrutado del maravilloso *Castlevania: Symphony of the Night* con una nueva entrega de la saga vampírica por excelencia para nuestra PSX. O para ser más exactos, con un traslación *Castlevania* prácticamente desconocido en Occidente: el *Akumajo Dracula* de X68000 (un ordenador ideado por Sharp considerado por muchos como el 'Amiga japonés'). Los responsables de la conversión serán los mismos que idearon el *S.O.T.N.* y se prevé que se incluyan mejoras en el apartado gráfico y sonoro de un título que presenta otra vez a Simon Belmont contra Drácula y estará en las tiendas niponas el 21 de marzo. Pero lo mejor de todo es que este nuevo *Castlevania Dracula* pertenecerá a una saga de remakes conocida como *Castlevania Chronicles* que es muy posible que se amplíe con otro título muy poco conocido por aquí: el magnífico *Dracula X: Rondo of Blood* de PC Engine CD, precuela del *S.O.T.N.* Tenemos Drácula aún para rato.

BREVES

CONTACTOS ENTRE SONY Y AOL

Después de la alianza con NTT en Japón, Sony ha decidido plantearse el establecimiento de una red de banda ancha de Internet en EE.UU. para su PS2. Según el prestigioso diario *Wall Street Journal* ya han comenzado los contactos entre Sony y el gigante de las telecomunicaciones americano American On-Line, y además Sony tiene pensado invertir la nada despreciable cifra de 180.000 millones de pesetas en semiconductores y cableado del país gobernado por George Bush Jr. Claro que el proceso se alargará hasta más allá del 2002.

DRAGON QUEST VII BATE RÉCORDS

La última entrega de la legendaria (para los nipones) saga de RPG's de Enix ha conseguido la tremenda cifra de 4.000.000 de copias vendidas ¡sólo en Japón! Con este increíble éxito de ventas *Dragon Quest VII* se ha convertido en el juego de PSX más vendido de la historia en Japón y en el capítulo de la saga con mayor aceptación popular. Para continuar la buena racha, Enix ya ha comenzado el desarrollo de *Dragon Quest VIII* para PS2. ¿Llegará alguna vez esta mítica serie por estos lares?

MÁS TONY, POR FAVOR

Tony Hawk's no para quieto. Después de su espectacular segunda parte en PSX con una gloriosa conversión a Dreamcast, es muy probable que el próximo verano se publique en Estados Unidos una especie de ampliación para la 32 bits de Sony con nuevas pistas y retos (llamada provisionalmente *Tony Hawk's 2.5*). Además, ya hay confirmada una tercera parte para la PS2 que llegará a las tiendas a finales del 2001 y que incluirá como nuevo skater a Barn Magera.

INFOGRAMES COMPRA HASBRO

Infogrames continua ampliando su imperio videojueguil y ha comprado a Hasbro Interactive. La empresa americana, propietaria de franquicias como *Action Man* y de los derechos de software del catálogo clásico de Atari, ha pasado a formar parte de Infogrames por un intercambio de acciones y 1.000 millones de pesetas.

SATÉLITES

¿EL MEJOR *HALF-LIFE*?

***Half-Life*, el genial shoot'em-up en primera persona con toques de aventura aparecido en PC y Dreamcast, está a punto de ver la luz en lo que promete ser la versión más completa, detallada y profunda vista hasta el momento: la de PlayStation 2. El lanzamiento para los 128 bits de Sony incorporará modos de juego exclusivos nunca jugados. Según palabras del editor de la serie, la mítica compañía Sierra, será "el *Half-Life* más impresionante y avanzado tecnológicamente que nadie haya visto jamás". Normal. ¿Qué iba a decir sino el editor del juego?**

SATÉLITE USA

LA MEJOR PLATAFORMA PARA CRASH

Traveller's Tales, los desarrolladores que se encargaron de hacernos jugar con *Sonic-R* en Saturn y *Bichos* en PlayStation ya llevan algún tiempo desarrollando la versión para PlayStation 2 de *Crash Bandicoot*. Universal Studios será la compañía encargada de publicar el debut del marsupial en la siguiente generación de consolas. El juego nos permitirá controlar gran cantidad de personajes aparecidos en la saga de plataformas más carismática de los 32 bits.



LOS *BICICOPIADORES*

Las exitosas incursiones en los videojuegos de Matt Hoffman y Dave Mirra han dado el pistoletazo de salida a la *BMXmanía*. El último en subirse al carro (o a la bici) ha sido *MTV SPorts: TJ Lavin's Ultimate BMX*. Además del tirón comercial de TJ Lavin, este título permitirá manejar 10 profesionales del mundo de las bicis, realizar más de 60 trucos y jugar con tres estilos de juego distintos.



NAMCO DA EN EL *BLANK-O*

¡*Point Blank* vuelve! Tanto el mercado americano como el europeo disfrutarán de la tercera parte de este tronchante shoot'em-up. El juego incorporará nuevas y surrealistas pruebas (una galería de Mokujines de *Tekken* bailarines entre ellas), de las que os informaremos en el próximo número de *PlanetStation*.

VUELVEN LOS SENTIMIENTOS

La extinta Nec-Interchanel, absorbida el año pasado por Mitsubishi Electronics, deleitará a todos los seguidores del género love-simulation con una edición especial del clásico aparecido hace unos tres años aproximadamente en la desaparecida 32 bits de SegaSaturn, Sentimental Graffiti: *Promise*. El mes indicado para tal evento será marzo, su precio rondará los 3.800 yenes (unas 6.000 cucas). Así que ya sabemos que en primavera la sangre de los nipones también altera.



EL CUARTO PÁNICO

En la segunda edición de la prestigiosa feria anual, Gamer's Day, realizada en Las Vegas, Capcom hizo público que está programando una cuarta entrega de *Bio-Hazard* o *Resident Evil* para diferentes formatos y entre ellos se encuentra nuestra querida PS2. Aparecerá durante el 2002 y continuará la trama argumental ofrecida por su tercera parte.

SATÉLITE JAPÓN



MONSTRUOS *FARM-ACÉUTICOS*

El próximo mes de marzo, Tecmo distribuirá la nueva entrega del battle-card RPG *Monster Farm: Ruins in the Air*, un curioso título que además batallas con cartas incluirá algunas fases de plataformas. Éste será el último título de la saga que aparecerá en 32 bits, ya que en la pasada edición de la Jump Festa la compañía anunció su intención de desarrollar únicamente para PlayStation 2.

MECHAS DE LUJO

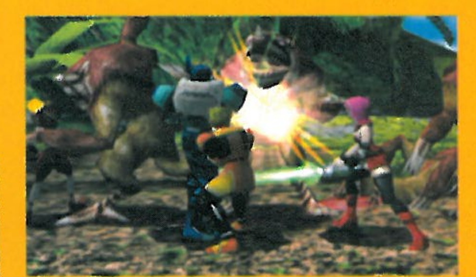
Banpresto ha anunciado que en breve lanzará en Japón un nuevo episodio de la popular saga *Super Robot Taisen Alpha Gaiden*. El juego se distribuirá en dos versiones diferentes. Una de ellas contará con el CD jugable, mientras que la segunda, un auténtico pack de lujo, incorporará un fabuloso libro de ilustraciones y una funda para guardar la tarjeta de memoria, todo ello presentado en una caja de plástico con ilustración incluida.

SONIC CUMPLE DIEZ AÑOS



Parece mentira pero ya han pasado diez añitos desde que en el lejano 1991 un tal Yuji Naka creara la mascota de la consola Megadrive de Sega como repuesta al famosísimo Mario de Nintendo. Era un puercoespín azul con cara de pillo llamado Sonic y con su espectacular irrupción en el panorama consolero, *Sonic the Hedgehog*, revolucionó el género de las plataformas. Sega ha decidido recordar la efeméride en este año 2001 y a los esperados *Sonic Adventure 2* y *Sonic Shuffle* (un *Mario Party* protagonizado por Sonic, Knuckles y compañía) se le va a sumar una recopilación especial para Dreamcast en 2 GD-ROMs de las principales aventuras de Sonic en Megadrive y Saturn. Al decano *Sonic the Hedgehog* le acompañarán *Sonic 2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic-R* y *Sonic Pinball*. Un auténtico empacho de espinas ideal para nostálgicos.

PHANTASYA PARA DREAMCAST



Ya está en nuestro país el primer RPG on-line para consola. Y vaya RPG. De la unión de la mítica saga de juegos de rol galáctico-futuristas *Phantasy Star* y la genialidad del Sonic Team ha surgido *Phantasy Star Online*. Este action-RPG de gran calidad gráfica permite que dreamcasteros de todo el mundo disfruten juntos de la exploración de Ragol, un planeta colonizado por seres humanos que después de una misteriosa explosión recibe la visita de una sonda de exploración para descubrir las causas del siniestro. Bien nosotros solitos en el modo *off-line* o junto a otros colegas interneteros disfrutaremos de enormes y fantásticos escenarios, múltiples misiones que cumplir, un sistema de combate en absoluto tiempo real, un interfaz intuitivo y muy completo e incluso toques *digimonescos* en nuestra relación con una especie de mascota (MAG) que nos transfiere poder mágico. Además mediante un completísimo sistema de transmisión de mensajes (que incluye frases ya determinadas de traducción instantánea) podremos echarnos unas charlas con nuestros colegas mientras asestamos espadazos o lanzamos todo tipo de hechizos. Y como regalo, el juego incluye una demo jugable de *Sonic Adventure 2*, que lleva camino de convertirse en el mejor plataformas 3D de la historia.

RUMORES QUE MATAN



Muy mal ha sentado en Sega la increíble noticia publicada en el *New York Times* sobre una posible absorción de la casa de los padres de la Dreamcast por… ¡Nintendo! El anuncio de la posible mega-fusión entre las dos históricas compañías de videojuegos tuvo como consecuencia una subida espectacular de las acciones de Nintendo en la bolsa americana y una bajada notoria de las de Sega, por lo que esta compañía exigió inmediatamente un desmentido al diario que aún está por llegar. Pero… ¿alguien puede imaginarse realmente a Sonic compartiendo techo con su "odiado" Mario?

POKÉMON, ERRE QUE ERRE



Por más que salgan veinticinco mil versiones diferentes de Pikachu y sus amigos, el filón *Pokémon* no se agota nunca. Después del clamoroso éxito comercial de *Pokémon Gold & Silver* (una especie de reedición de *Pokémon Red & Blue*) que han vendido más de 1.800.000 copias sólo en Japón, la enésima versión pokemonesca, titulada *Pokémon Crystal*, lleva ya la friolera de un millón de unidades vendidas en apenas un mes. La gran novedad de este nuevo juego es que permite la conexión con un móvil de última generación para combatir on-line con gente de todo el mundo y de paso intercambiar pokémons y mandarse mensajes. Asimismo por fin nos encontramos con un *Pokémon* feminista: podremos por fin escoger una chica como protagonista, aunque esto no en realidad no tenga ninguna influencia en la historia del juego.

CON USTEDES, LA X-BOX



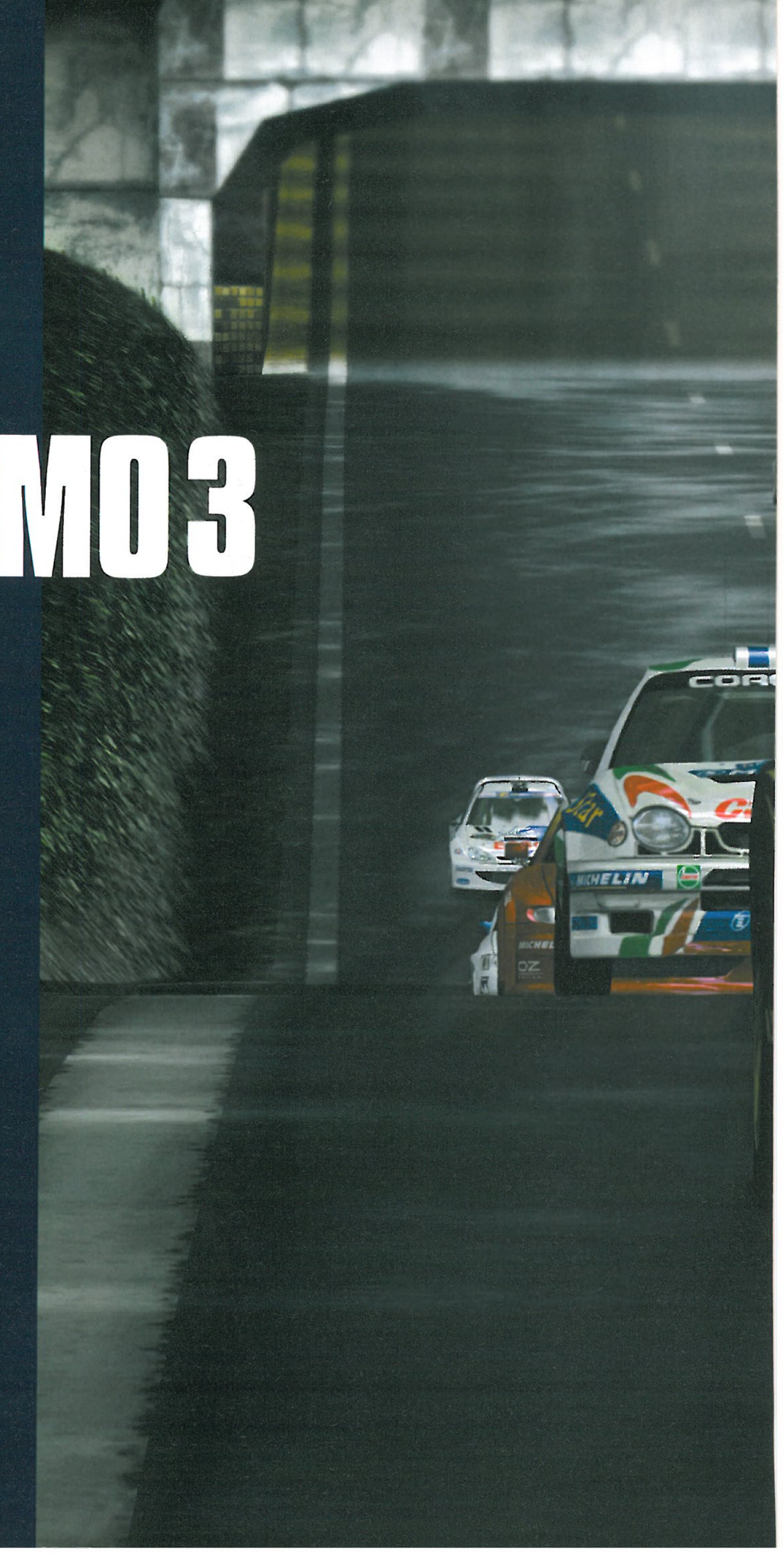
Con la entrada del nuevo año llega nada más y nada menos que la X-Box, la plataforma de Microsoft que fue presentada al público por sorpresa en la feria CES de Las Vegas celebrada el primer fin de semana de enero. El propio Bill Gates ejerció de maestro de ceremonias en un acto donde se mostró el diseño definitivo de la consola, con un tamaño bastante grande para lo que se lleva últimamente (alrededor de 37x7,5x35cm). El controlador cuenta con la disposición de los mandos analógicos de GameCube. Respecto a los juegos, se pudieron ver demos jugables del conocido *Munch's Odysee* y de *Malice*, un plataformas 3D de Argonaut con una niña con un martillo gigante como protagonista. Otros dos títulos ya en desarrollo son *Tony Hawk's 2x* (una versión mejorada del maravilloso juego de PSX) y *WWF: Raw is War* (juego de wrestling que fue presentado por el mismísimo luchador The Rock), a los que habrá que añadir bombazos como *Metal Gear X, Silent Hill 2, Crash Bandicoot X* o *Kessen III*. Además, EA finalmente ha decidido dar su apoyo al señor Gates y publicará nuevas versiones de *SSX, Medal of Honor* y *Knockout Kings*. La consola no incluirá modem interno ni capacidad de reproducir DVD-video 'de serie', aunque se podrán comprar como accesorios una tarjeta ethernet y un pack de *driver* y mando a distancia para reproducir películas. Asimismo la X-Box no tendrá por hardware un código de seguridad regional (PAL/NTSC). Aunque la peor noticia para nosotros, los pobres europeos, es que el lanzamiento de la consola en el Viejo continente se retrasará hasta la primavera del 2002. En la feria de Microsoft Gamestock que se celebrará a inicios de marzo se conocerá el precio, fecha definitiva de lanzamiento y lista de juegos que acompañará su comercialización.

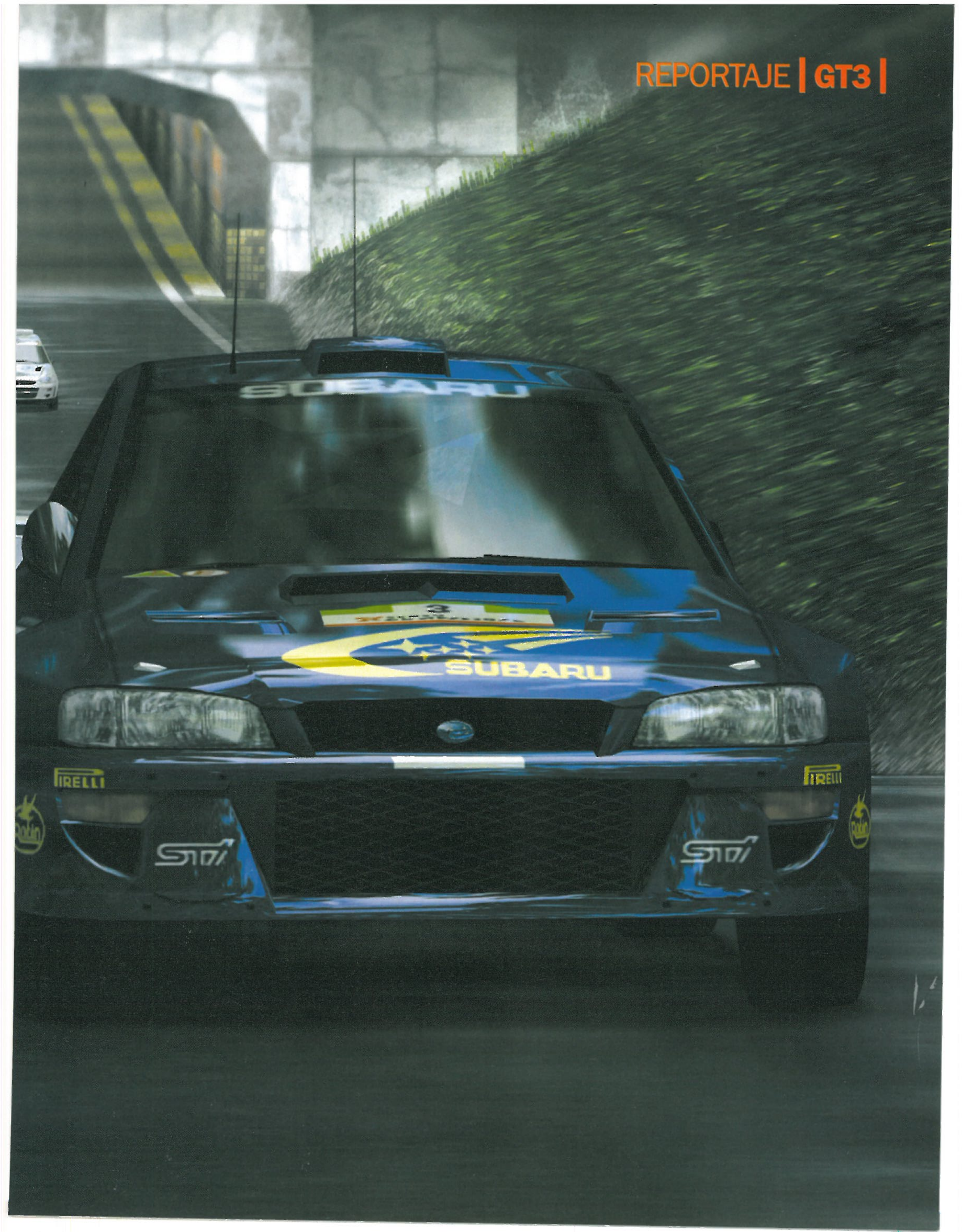
GRAN TURISMO 3 A-SPEC

AUTOPISTA HACIA EL CIELO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FEBRERO (EN JAPÓN)**

Uno de los primeros juegos que se anunciaron para la PlayStation 2 ha evitado hasta ahora el trance de estar sujeto a una fecha fija de lanzamiento, y ha ido acumulando retrasos al mismo ritmo que Cher operaciones de cirugía estética. Pues ya tenemos una fecha oficial: el 15 de febrero en Japón. Sí, ha recorrido todas las ferias del videojuego y os hemos ido brindando las capturas más recientes cada vez que el juego avanzaba en su producción, pero por fin estamos a punto de catar de primera mano esta




SUBARU
SUBARU
PIRELLI
PIRELLI
STI
STI







joya. ¿Qué secretos nos revelará este tesoro una vez en nuestras manos?

Disfrutando del poder de procesamiento de la PlayStation 2, *GT3* ofrece un viaje de una suavidad excepcional y un apartado gráfico que nos hará restregarnos los ojos de incredulidad. Iremos por ahí a toda pastilla, siempre con un promedio de cuadros por segundo digno de una recreativa, y los sentidos se nos helarán por la respuesta al control, rápida como el rayo. Una física espléndida se apodera del movimiento de los coches y, para el caso, de toda nuestra atención; el vehículo da bandazos, bambolea y derrapa de forma realista cuando lo llevamos al límite en unos sólidos y deslumbrantes entornos 3D en altísima resolución.

BELLEZA SOBRE RUEDAS

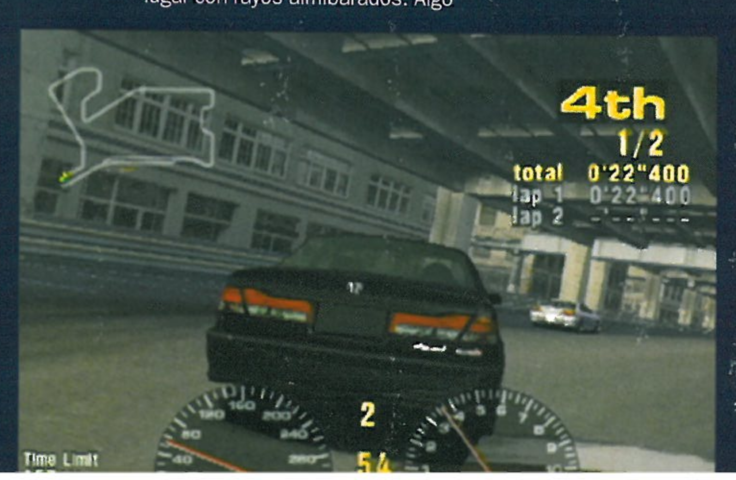
Y qué belleza. En *Gran Turismo* 3, la potencia de PS2 muestra un tratamiento de luz hiperrealista, algo que puede parecer insignificante, pero que enriquece a más no poder una grandeza gráfica demasiado buena para ser cierta. ¡Fijaos en esos cielos! Un sol al descubierto dirigirá su intensa luz a la cámara virtual si lo encaramos, blanqueando los colores, o bien brillará con intermitencia entre los rascacielos de Seattle. Hay un nivel que imita a la perfección la difusión de luz solar a través de las nubes en el ocaso, bañando todo el lugar con rayos almibarados. Algo sobrecoge el alma de un conductor cuando deja atrás un grupo de supercoches bajo un cielo sacado de *Top Gun*.

Y no es sólo el cuerpo celeste más popular de todos lo que los programadores de Polyphony han estudiado a fondo (hablamos del sol, no de Pamela Anderson con un bikini de lentejuelas; siempre pensando en lo mismo...). Hay que ver cómo brillan esos coches... Es sin duda el mejor tratamiento gráfico ambiental que alguien haya visto jamás. Reflejos en alta resolución de todo cuanto rodea al coche culebrean por la pintura de la carrocería, ayudados como si nada por este nuevo y potente hardware gráfico. Y además, a priori no se

DOS AÑOS SOBRE RUEDAS

Sony sabía desde hace mucho tiempo que *Gran Turismo* sería un título importante para la PlayStation 2. Retroceded hasta el 2 de marzo de 1999, en Tokio, durante el anuncio oficial por parte de Sony Japón de una PlayStation de siguiente generación. Para dejar constancia de la potencia de procesamiento del sistema había ocho demos con temas técnicos (cosas como chispas, agua y metal reflectante) y una impresionante cinta de Polyphony Digital que mostraba unos relucientes deportivos a todo correr por un circuito nocturno. Aún no era un juego y ni siquiera tenía un nombre; tan sólo era una demo hecha con prisas en un par de semanas para exhibir el potencial de la PS2. Fue la primera vez que el mundo vio lo que mucho después se convertiría en *Gran Turismo 3: A-Spec*.







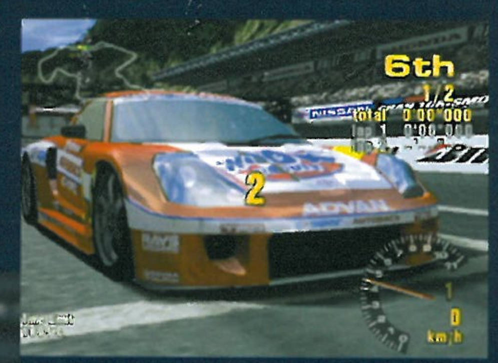


distingue ningún truquillo gráfico. Una rutina similar de reflejos en tiempo real ya se ha visto en *Ridge Racer V* que va bien hasta que —¡argh!— te escurres por debajo de un paso elevado y no aparece en la luneta trasera. En *GT3*, no hay farola, nube o rayo de luz que no se deslice por la lustrosa superficie de los deportivos. Sin trampa ni cartón, señora.

VOLANTE VOY, VOLANTE VENGO

Y, no sea que se nos olvide: la mejor forma de alegrarte la vista con esto, de darte un ávido atracón de cochazos y cochazos que nunca podrás conducir a no ser que seas un agraciado de una nueva remesa de *stock options* de Telefónica, es el modo de repetición. La gente, literalmente, flipó en colores con las revolucionarias moviolas del primer *Gran Turismo*, así que ya os podéis imaginar el aspecto que tienen en PlayStation 2. Si no podéis, ya os lo decimos nosotros, siempre serviciales (y un poco puñeteros ¡chincha!): preciosas, son preciosas. A los ricos colores del juego y cada pequeño detalle de los coches recreado con una dedicación fanática, se unen la velocidad, la iluminación y los ocasionales efectos de partículas (¡neumáticos que humean de verdad!) para producir unas hermosísimas estampas. Todo, desde el más barato de los Daihatsu al Aston Martín más caro, es espectacular y digno de contemplar por sí solo mientras se revive el drama de una carrera reñida. Así, *Gran Turismo 3: A-Spec* continúa la tradición *GT* de ofrecer las únicas repeticiones que uno realmente quiere presenciar, (con el permiso del *Gran Turismo* sobre dos ruedas de Namco, *Moto GP*). La franquicia sigue sin tener quien le tosa, no obstante, en cuanto a simulación realista. Y esto teniendo en cuenta que aún están por ver muchas de las delicias con que nos han de obsequiar: climatología, un modo Rally, un sistema de juego en red para —¡glubs!— seis participantes... ¿Alguien duda sobre la potencia de la PS2? Que vea (y se eche unas partidas) a *GT3* y recapacite.



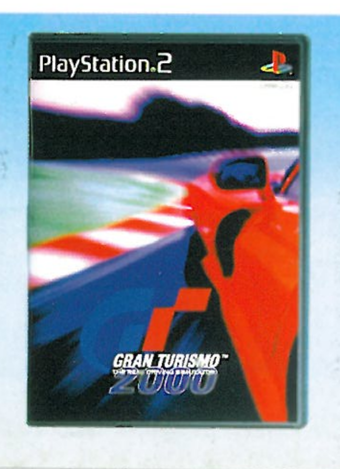


Con lo que están tardando los programadores veremos si lo que tienen es un juego de la serie GT o más bien una 'G-ta' que tira de espaldas.



UN MODELO A NO SEGUIR

Allá por septiembre del 99, Sony amplió la anunciación que de la PlayStation 2 hizo en marzo desvelando el diseño físico de la consola a un mundo expectante, junto al embalaje simulado de un juego tal como se vendería; fue entonces cuando descubrimos que se usarían cajas de DVD y que los discos tenían un molón tono púrpura. ¿Que cuál era el juego? *Gran Turismo 2000*, que por supuesto jamás verá la luz del día, ahora que se han saltado unas cuantas fechas tope, se le ha cambiado el nombre y ha evolucionado hasta ser algo mucho más importante. ¡Pobrecito!





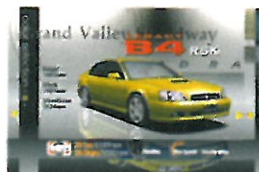


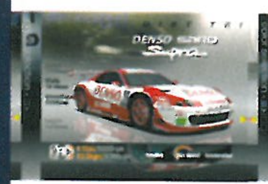


PONIENDO LA DIRECTA

Aunque las cifras oficiales actuales provenientes de Japón hablan de 150 coches individuales en *Gran Turismo 3: A-Spec*, hay más bien pocos en la única versión beta disponible del juego hasta el momento: 24. Es una mera fracción del número de autos a los que echarás el guante cuando *GT3* se ponga a la venta, claro, pero sirve como muestra del amplio espectro de vehículos de todas las clases, precios y países que están encontrando una calurosa recepción en el seno del grupo de Polyphony. Aunque los de Ferrari siguen haciéndose los suecos, los muy chulos.







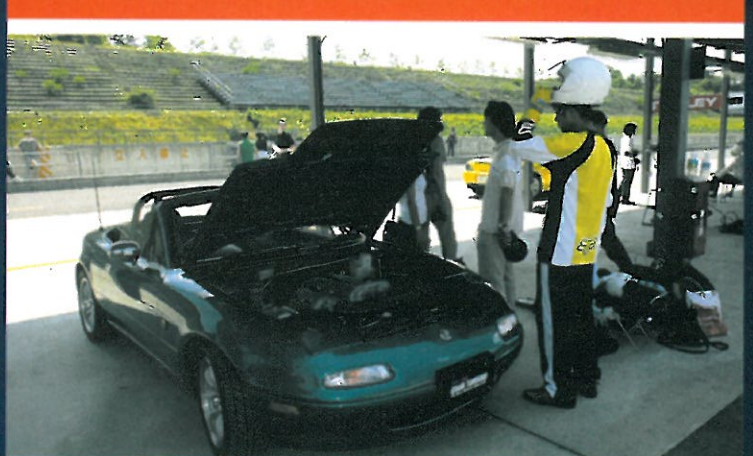












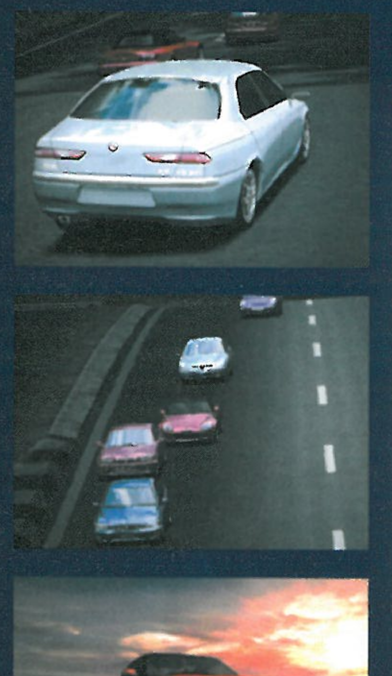


AÚN MEJOR QUE LA REALIDAD

Confesadlo. ¿Creíais que todo lo que había hecho Polyphony Digital era remasterizar *Gran Turismo 2* en alta resolución? Vamos, sí que lo pensabais, aunque no lo dijerais. Pues en realidad, el ejemplar e infatigable equipo volvió a las pistas a fin de recoger nuevos datos para su ultrarrealista juego. La mayor potencia de la PlayStation 2 puede manejar una física mucho más complicada y un sonido de mucha más calidad, así que ahí estaban nuestros chicos volviendo a tomar muestras de ruidos de motor (de un vigor edificante, creednos) e introduciendo toda suerte de implementos de aspecto científico en los coches hasta que obtuvieron todas las lecturas precisas para transferir cada elemento de la experiencia de la competición automovilística a un DVD. Maestros...







¡VOOOLAAANTE, UOOO!

Por muchos millones de horas que se inviertan en perfeccionar la física y los gráficos de *GT3*, es imposible conseguir ese 'simulador de conducción realista' que los creadores del juego quieren que experimentemos con tanto empeño. ¿Por qué? Por esa masa de plástico y cables que llamamos joypad (bueno, nuestro jefe de redacción Holybear lo llama Federico, porque es difícil pronunciar 'periférico' con la boca llena). Sí, este aparatejo alberga todas las maravillas del control analógico y es fácil de meter en la bolsa de mano, pero tiene muy poco que ver con la forma como la gente real conduce coches de verdad. Sony ha desarrollado especialmente para *GT3* un volante a tamaño real con un conjunto de pedales. Veréis, el volante, que se conecta a uno de los puertos USB, usa tecnología de realimentación de fuerza, de modo que lucha contra nuestras salvajes rotaciones a fin de ofrecer una resistencia similar a la de un vehículo sin las ventajas de la dirección asistida. Si disponéis de un televisor bien grande, un sistema de sonido potente y este volante, perderéis el mundo de vista al jugar a *Gran Turismo 3*.



La última vez que el mundo de la PlayStation se cruzó con la tecnología de realimentación de fuerza fue con el pequeño gran Jogcon de Namco, diseñado para *Ridge Racer Type 4*. Dicho controlador funcionaba de forma muy parecida al inminente volante de *GT3*, sólo que a menor escala; ponías ambos pulgares en el disco negro del centro y sentías la tensión de la dirección contra el impulso del coche. El efecto era muy convincente para ser un dispositivo tan pequeño, y desde luego hacía que *RR4* fuera más divertido.











(C-12) Final Resistance

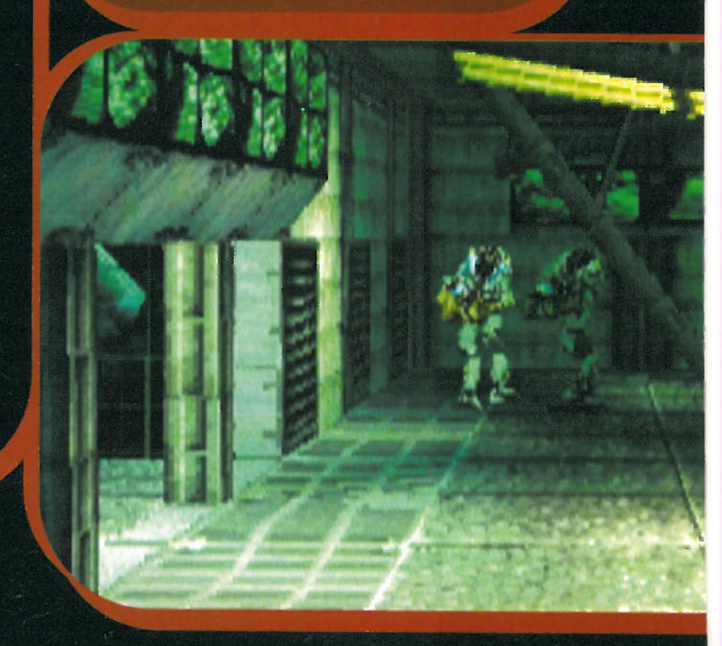
ADOCENADOS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **SCEE CAMBRIDGE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Los que piensen que este año no van a encontrar nuevo software de calidad para su vieja PlayStation de momento pueden respirar tranquilos. Próximos títulos como *Vanishing Point*, *Final Fantasy IX*, *Alone In The Dark IV*, o este *C-12* del que nos ocupamos en este artículo, garantizan a los usuarios de 32 bits más horas de juego que Jorge Valdano concursando en el programa *Pasapalabra*.

La primera vez que vimos *C-12* en la feria ECTS de Londres creímos que se trataba de un juego de acción al estilo de las máquinas recreativas, pero tras jugar tranquilamente en nuestra Redacción con una versión previa hemos descubierto que este título más bien bebe de las fuentes del exitoso *Syphon Filter*. Y es que para superar cada uno de los niveles es más importante buscar objetos clave y explorar el mapeado que apretar compulsivamente el gatillo.

El elemento diferencial de *C-12* está en su cuidada ambientación apocalíptico-futurista que nos recuerda bastante a películas como *Terminator* o *Rescate En Nueva York*. Así que preparaos para ver ciudades



C-12









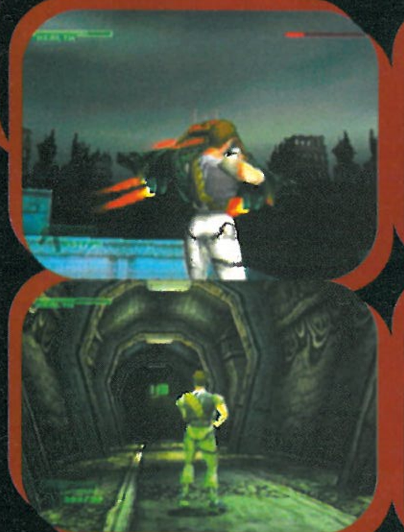
en ruinas sumidas en el caos combinadas con elementos de tecnología típicos de la ciencia-ficción. ¿Y a qué se debe este futuro más negativo que el carrete de fotos del Doctor No? Pues a que una malvada raza de alienígenas siderales ha decidido destruir a la Humanidad (quizá en un desesperado intento de acabar con las transmisiones por satélite de la serie televisiva de *El Botones Sacarino*). Para ello han manipulado cibernéticamente a los humanos conviertiéndoles en unos simples esclavos incapaces de discernir entre el bien o el mal, la paz o la guerra, Chopin o Leonardo Dantés...

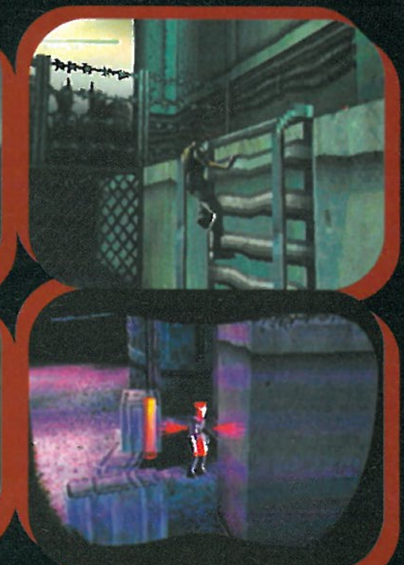
Ante la aplastante superioridad armamentística de los extraterrestres el teniente Vaughan decide sacrificarse implantándose en su propio cuerpo la tecnología enemiga, y tras pasar por quirófano más veces que la napia de Michael Jackson se convierte en un escalofriante cyborg. Entre los dispositivos más espectaculares destaca el puntero láser que luce en un ojo y que señala con una marca roja el lugar hacia donde mira Vaughan (ideal para apuntar a los enemigos, pero fatal a la hora de mirar a las mozas con un mínimo de discreción en la playa). Por supuesto, tú debes ponerte en la piel y la circuitería de este héroe, para acabar con los invasores y restaurar la paz en el planeta.

MEDIEVIDENTE

En el aspecto visual *C-12* llama la atención por el alto grado de detalle que alcanzan los escenarios y los excelentes efectos de luz de las armas y explosiones. Nada extraño dado que el juego ha sido creado por los experimentados padres de *Medievil*, SCEE Cambridge, que han vuelto a demostrar su pericia trabajando sobre el hardware de PlayStation (de hecho el motor gráfico de este título se parece mucho al utilizado en las dos excelentes aventuras del huesudo Sir Fortesque). Mención especial para el diseño de los niveles, cuyas dimensiones pueden apabullar a más de uno (a la que te descuidas andas más perdido que un billete de mil duros en manos del redactor Seed). Por su lado, el aspecto sonoro cobra

EL ELEMENTO DIFERENCIAL DE C-12 ESTÁ EN SU CUIDADA AMBIENTACIÓN APOCALIPTICO-FUTURISTA QUE RECUERDA BASTANTE A PELÍCULAS COMO TERMINATOR O RESCATE EN NUEVA YORK





LA QUE SE VA A ARMAR

El nutrido arsenal de Vaughan se compone tanto de sofisticados aparejos de rayos láser, como de las más tradicionales metralletas. Lo bueno es que cada una de ellas incluye un tipo de ataque especial que se desbloquea cuando adquirimos experiencia con ellas. Así, por ejemplo, tras un uso intensivo de la tradicional metralleta podremos disfrutar del lanzagranadas que lleva incorporado. Mención especial para una espectacular arma blanca ideal para la lucha cuerpo a cuerpo, que es capaz de arrancar los calzoncillos de Robocop de un solo tajo.



LOS OBJETIVOS DE LAS MISIONES SON MUY VARIADAS: VAN DESDE DESTRUIR INSTALACIONES ENEMIGOS HASTA RESCATAR A COMPAÑEROS, Y AL IGUAL QUE EN SYPHON FILTER SE VAN AÑADIENDO NUEVAS METAS A REALIZAR A MEDIDA QUE AVANZAMOS EN LA FASE

también especial relevancia ya que nuestro coronel suelta tantos mensajes por radio que a su lado *butanito* es un mísero aficionado, por lo que es de esperar que las voces se traduzcan al castellano.

Los objetivos de las misiones son muy variadas: van desde destruir instalaciones enemigas hasta rescatar compañeros, y de la misma manera que en *Syphon Filter* se van añadiendo nuevas metas a realizar a medida que avanzamos en la fase. Acciones como empujar bloques, utilizar llaves, pulsar interruptores o engancharse a mercancías transportadas en grúa están a la orden del día, y dan enormes posibilidades de juego a un título en el que dependeréis más de vuestra inteligencia y sentido de la orientación que de vuestras armas.

Respecto a los tiroteos, aunque de momento no alcanzan la intensidad que nos hubiera gustado, cuentan con un par de alicientes bastante interesantes. El primero es un modo francotirador en visión subjetiva que es ideal para disparar a los enemigos desde distancias prudenciales. El segundo es un escudo que nos protege de los disparos pero con el cual no podemos abrir fuego mientras lo tenemos activado, lo cual nos obliga a utilizarlo con cierta inteligencia.

Estad atentos a los próximos números en los que os ofreceremos más información sobre el juego e intentaremos saber a qué demonios se refiere eso de 'C-12' que aparecen en el título (¿Cómprate 12? ¿¿Comarcal 12??). Si se arreglan algunos problemillas, como la mareante 'cámara loca' que sufrimos en algunas fases y se pule un poco la presentación del producto, *C-12* puede convertirse en el gran juego de acción del 2001. Preparaos playmaníacos: el apocalipsis se acerca a vuestra consola (y no estamos hablando de la X-Box).



EL OJO QUE TODO LO VE

Como todo buen juego de la era post-*Metal Gear Solid*, *C-12* incluye las típicas cámaras de vigilancia que activan la alarma a la que detectan al sufrido protagonista. La gran novedad es que en este juego dichas cámaras se mueven sobre un aparato volador, por lo que su campo de acción es mucho más grande. Por suerte puedes dispararles para volarlas por los aires a base de tiros (aunque nosotros creemos que mostrar una foto de la Redacción en pleno de Planet luciendo tanga es mucho más efectivo: antes de 10 segundos se descuajaringan seguro).

Vaughan enfrentándose a un robot que tiene más luces que todos los redactores de Planet juntos.







FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

AGRADABLES EFECTOS SECUNDARIOS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **KRONOS DIGITAL ENT**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Fear Effect ha sufrido unas cuantas mejoras desde la última entrega. Atrás quedan los irritantes tiempos de carga tras las secuencias de muerte, así como las interminables y molestas secuencias de vídeo que tanta frustración nos causaron. Lo que podemos esperar con ansia en *Retro Helix* es un juego de gran belleza con cuatro personajes controlables, cuantiosos y alucinantes puzzles y un poco de húmeda y calurosa acción lésbica. ¡Como lo oís! Por si los pistolones, un sistema de control muy mejorado y un argumento tan profundo que se podría ahogar alguien que no lo cruzara con flotadores no bastan para convenceros, Eidos ha decidido incluir a la amante de Hana, Rain Qin.

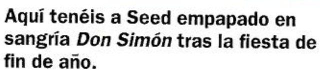
MENAGE À QUATRE

Controlaremos a uno de los cuatro personajes cada vez: las dos chicas trabajan como un mini equipo 'amistoso' en su misión de localizar una secuencia encriptada de ADN, mientras que los mercenarios Deke y Glas van por su cuenta en busca de un marcador genético y una muestra biológica. Aunque sus cometidos empiezan como simples misiones de infiltración y recuperación, no tardan en

EL HELIX

La historia se centra en el Proyecto Genoma de los EEUU, iniciado en 1990 con el fin de trazar un mapa de cada hebra del material genético de los cromosomas humanos. Tras doce años de investigación, el Proyecto había conseguido descubrir un 97% de este mapa, pero se estimó que del 3% restante era imposible hacerlo. En este material genético cuyo mapa no se podía trazar, el llamado Retro Helix, se halla el meollo de la trama, y es su búsqueda lo que reúne a nuestros aventureros.





Aquí tenéis a Seed empapado en sangría *Don Simón* tras la fiesta de fin de año.

ELLAS SE LO MONTAN SOLAS

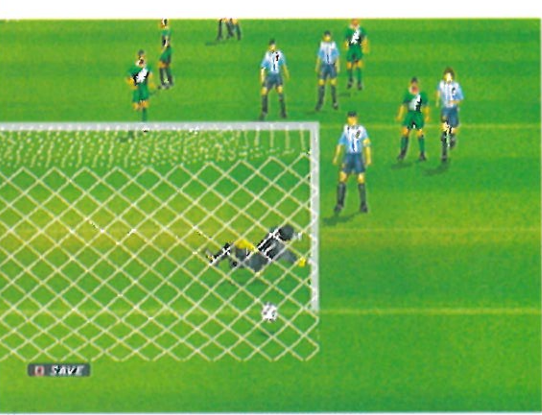
¡Es cierto! Hana y Rain son... digamos... de esas extrañas pero fascinantes damas de la isla de Lesbos. Sabemos de buena tinta que, en una fase avanzada del juego, las señoritas se lían a palparse la una a la otra al objeto de distraer a unos guardias. La de duchas frías que se avecinan (lo decimos por experiencia)...

LAS DOS CHICAS TRABAJAN COMO UN MINI EQUIPO 'AMISTOSO', MIENTRAS QUE LOS MERCENARIOS DEKE Y GLAS VAN POR SU CUENTA

descubrir que se las ven contra un poder que va mucho más allá de cualquier cosa que se hayan encontrado en el mundo temporal.

Conservando el mismo y fantástico estilo gráfico del juego anterior, los desarrolladores han usado una versión actualizada de la tecnología Motion FX (llamada Motion FX3D) que nos ofrece el fondo móvil de impresionante detalle por el que tanta admiración despertó el primer título. Y además con el toque lésbico. ¡Tope!





ISS PRO EVOLUTION 2

¿ÚLTIMOS DISPAROS A LA PUERTA DE PSX?

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **¿MARZO?**

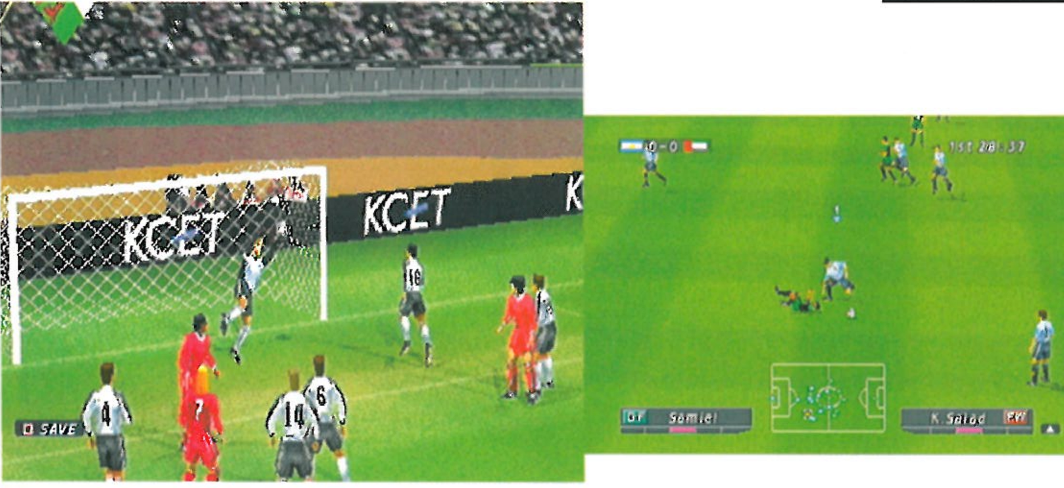
Actualizado con menos asiduidad que *FIFA*, un nuevo juego de *ISS* (y al referirnos a un juego nuevo, obviemos por completo el bochornoso ISS 2000) es todavía algo que suscita entusiasmo, siendo las únicas pegas cosas del tipo "¿cómo diablos van a mejorar el último que hicieron?". Habiendo obtenido el primer *Evolution* 4,5 fenomenales planetas en esta revista, está claro, tal como viene admitiendo la alteración en el título de

LAS INNOVACIONES MÁS DESTACABLES SON LA IMPLEMENTACIÓN DE UN NUEVO CHUTE ALTO Y CORTO ASÍ COMO LA POSIBILIDAD DE CANCELAR CUALQUIER ATAQUE DEMASIADO ENTUSIASTA

¡APRÉNDETE LA LESIÓN!

Ahora los jugadores pueden caer lesionados. Ante entradas caprichosas (muy fáciles de realizar, por cierto, je, je...) tienen todos los números para ir cojeando o quedar inútiles durante el resto del partido. Esto reviste especial importancia en los modos de Liga y Copa, ya que los jugadores lesionados se perderán varios partidos hasta poder volver a saltar al césped con sus compañeros. Desde luego no nos hará ninguna gracia que la estrella del equipo pruebe los tacos del López de turno justo antes de la final...











- Hay que ver cómo sientes los colores cuando suena el himno.
- Que colores ni qué leches. ¡Ladrones, mi cartera!





la serie, que Konami no va a poder alucinarnos con algo totalmente nuevo y revolucionario. Esto resulta especialmente cierto si consideramos la plataforma en cuestión (los últimos títulos exprimieron a fondo la PSX). Pero el que Konami busque extraer hasta la última gota de potencia (y sí, de rentabilidad también, pero se supone que una compañía DEBE ganar dinero, ¿no?) de tan venerable sistema es una buena noticia, sobre todo para aquellos enamorados de su PSone.

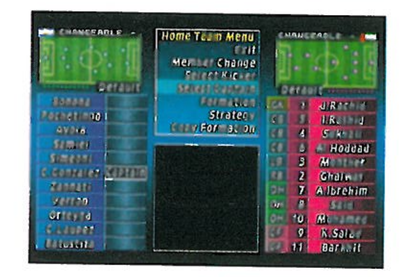
REMATE DIRECTO

Así, ¿qué nuevas habilidades ha desarrollado nuestro crack particular? Bueno, lo más evidente es la implementación de un nuevo chute alto y corto (obtenido al tirar en dirección contraria a puerta mientras pulsas dos veces para disparar), así

ISS PRO EVOLUTION 2 PARECE LISTO PARA MEJORAR DENTRO DE LO QUE CABE CADA ASPECTO DE LA FÓRMULA GANADORA

como la posibilidad de cancelar cualquier ataque demasiado entusiasta. Uno de los aspectos más molestos de los anteriores *ISS* era enredarse en algún movimiento de autopase o chut activado por accidente al llevar el balón campo arriba. Una simple pulsación de botón ahorrará muchas frustraciones de ahora en adelante (a no ser que te llames Raúl y tengas que tirar un penalti contra Francia).

A priori menos compasivo que su antecesor, *ISS Pro Evolution 2* parece listo para mejorar dentro de lo que cabe cada aspecto de la fórmula ganadora (excepto los comentarios, claro, que ya a estas alturas se notan acartonados). Cuando aún quedan algunos meses de espera, podemos prever un producto la mar de refinado.









TOKIMEKI MEMORIAL 2 SUBSTORIES DANCING SUMMER VACATION

DANCE DANCE TOKIMEKIX

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **¿NUNCA?**

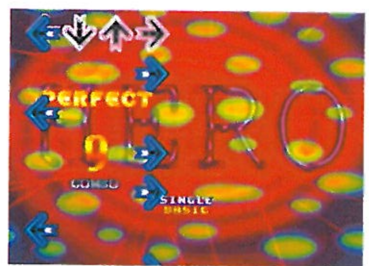
Tokimeki Memorial pertenece a un género de llamado simulation-game, una especie de simuladores de la vida cotidiana de estudiantes muy famosos en Japón. Precisamente por la temática y su extraña mecánica, podemos suponer que este tipo de títulos nunca serán distribuidos en nuestro país, y rezar por ello sería una utopía más exagerada y cruel que ver a Tamara con el premio de Miss España. Por ello, nos hemos dado el gustazo de daros a conocer este curiosísimo juego, que cuenta con la extraña particularidad de tener unas fases en las cuales deberemos echar unos vicios al famoso juego de baile *Dance Dance Revolution*. Todo ello, además de poder disfrutar de las despampanantes chicas de estética manga y largos cabellos afectados por el síndrome del arco-iris (vamos, que sus pelos tienen unos colores más estrafalarios que los de Alaska empachada de Farmatint).

ESTE CURIOSÍSIMO JUEGO CUENTA CON LA EXTRAÑA PARTICULARIDAD DE TENER UNAS FASES EN LAS CUALES DEBEREMOS ECHAR UNOS VICIOS AL FAMOSO JUEGO DE BAILE DANCE DANCE REVOLUTION

TE CUENTO EL CUENTO

En este estrafalario título, adoptaremos el papel del típico estudiante japonés de secundaria, que tiene muchas 'compañeras' y compañeros de clase deseosos de pasárselo muy bien una vez comenzadas las vacaciones. Después de aprobar el curso anterior en el instituto público de Hibikino, a











Aquellos que no ligan desde que Dios creó los domingos pueden resaciarse con este título.



BAILANDO CON LOBAS

Las fases tipo *Dance Dance Revolution* son un derroche de diversión tanto si tenemos la pista de baile de Konami como si no. En los entrenamientos con Miyuki deberemos superar los bailes con una puntuación aceptable para poder ir avanzando o haremos el más absoluto de los ridículos. Y cuando finalicemos el juego aparecerán dos opciones: la primera se llama *Omake* y trata de condensar todas las canciones aparecidas durante la partida bajo la forma del juego *DDR;* y la segunda es un *Album Mode*, que nos deleitará recordando las mejores escenas de nuestra juvenil aventura, mostrándonos unas bellísimas ilustraciones.



CABE DESTACAR MOMENTOS REALMENTE HILARANTES COMO LA CITA CON KAORI YAE, CON LA CUAL IREMOS A MERENDAR A UN CURIOSO RESTAURANTE: NCDOMALD´S

nuestro prota le queda todo el verano completo por disfrutar. Y qué mejor manera de empezar el estío que acompañar a una alocada quinceañera a un salón recreativo llamado Game-Center, para jugar a la archiaclamada máquina de baile (por supuesto, sólo en Japón) *Dance Dance Revolution.* Esto se debe a que la muchacha tiene que entrenar para presentarse a un gran torneo que se celebrará cuando acaben las vacaciones. ¿Podremos resistirnos a tal revoltosa cita con la escandalosa (en serio: si escucharais los gritos que pega, mas fuertes que los bostezos de Holybear, temblaríais) Miyuki Kotobuki? Pues como uno no está para ir desperdiciando oportunidades, en absoluto despreciamos tamaña generosidad. Durante esta epopeya veraniega nos encontraremos con más alumnos de nuestra clase, como la excelente bailarina Kaori Yae o la empollona Miho Shirayuki, la cual descubre que se puede divertir más bailando que con los libros, y se convierte en un bicho más peligroso que nuestro colaborador Manjimaru en un self-service.

JUGABLEMENTE DANZANTE

Tras este incitante argumento, esos genios de la programación denominados KCET (creadores de la saga *Winning Eleven* y *Gensou Suikoden*) nos sumergen en plena jugabilidad *made in* Konami. Cabe destacar momentos realmente hilarantes como la cita con Kaori Yae, con la cual iremos a merendar a un curioso restaurante: NcDomald´s, una muestra del buen hacer y el excelente sentido del humor de los chicos de Konami Tokio. A todo ello hay que añadirle el fantástico vídeo de la intro, propio de los mejores anime, una banda sonora espléndida (incluyendo todas las músicas de las pruebas tipo *Dance Dance Revolution*) y algún que otro detalle surrealista como el boicot que realizan unas misteriosas chicas en la final del campeonato *Dance Dance* (una auténtica parodia de Mazinger Z con tintes y melodías de Gambare Goemon). Realmente, nos encontramos ante un título muy divertido y original, y lamentamos profundamente que "nunca" pueda

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

TODO VALE

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **OPUS CORP.**
EDITOR **CRAVE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

La UFC es una curiosa liga de lucha, que se encuentra a medio camino entre el espectáculo del wrestling y la brutalidad de un ejército de marujas en las rebajas de enero. En esta competición tienen cabida todo tipo de estilos de lucha: *kickboxing*, *wrestling*, estilo libre, *aquí-te-pillo-aquí-te-mating*... Esta gran y atractiva versatilidad es precisamente lo que pretende reflejar el nuevo lanzamiento de Acclaim, con resultados hasta ahora no demasiado prometedores. De la misma manera que nos permiten los juegos de *wrestling* podremos seleccionar cualquiera de los luchadores reales que participan en la liga, cada uno con un estilo de lucha propio. Ahora bien, si tienen distintas maneras de pelear, todavía no acabamos de entender muy bien por qué absolutamente todos los movimientos que tenemos a nuestra disposición en este beat'em-up se realizan de la misma manera. Asimismo, a pesar de que podremos realizar bastantes llaves, codazos, contraataques y golpes de rendición, la lentitud con la que se desarrollan absolutamente todos los combates le quita bastante *feeling* al hecho de estar luchando por la victoria con un saco de músculos en lo que se supone es una encarnizada competición. Después de ver y jugar con la espectacular versión para Dreamcast, esperamos que los problemas de velocidad y simplicidad de golpes se vean subsanados en la versión final de este extraño beat'em-up. De lo contrario, seguramente supondrá un duro golpe contra el prestigio de la liga UFC (que creeemos que algo sí que tiene), así como para todos sus seguidores.





HBO BOXING

¡QUE TE PEGO, LECHE!

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **OSIRIS STUDIOS**
EDITOR **ACCLAIM SPORTS**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Acclaim salta al ring con *HBO Boxing*, un simulador de boxeo con la licencia de una famosa cadena de televisión por cable americana especialista en el espectáculo de las doce cuerdas (y no nos referimos a una competición de yankees alocados por ver quien se ata antes los cordones de los zapatos). Aunque no creemos que este juego vaya a asestar un buen golpe a los imbatibles *Knockout Kings* y *Ready 2 Rumble* (ambos ya con nuevas actualizaciones), *HBO Boxing* parece un juego apañadito que basa gran parte de su atractivo en su excelente plantilla de boxeadores (desde estrellas actuales como Roy Jones Jr. hasta viejas glorias como Jack 'Toro Salvaje' La Motta, Jack Dempsey o Rocky Venusiano... perdón.. Marciano). Además su completísimo editor de boxeadores y su elaborado modo carrera nos permitirá diseñar hasta el último detalle de la carrera profesional de un púgil por lo que podremos emular aunque sea a nivel virtual a Fernando Esteso y Andres Pajares en *Yo hice a Roque Tercero*. A nivel gráfico el juego cumple con corrección, aunque debería mejorar algo sus lamentables animaciones, más propias de una pobre marioneta desorientada que de un temible boxeador lleno de músculos, y tampoco estaría mal encontrar en la versión final un control más depurado y unos efectos sonoros más convincentes. Después de dos títulos tan fácilmente olvidables como *Victory Boxing Challenger* y *Mike Tyson Boxing*, esperemos que este *HBO Boxing* eleve algo el listón del boxeo en la Play a la espera de los auténticos 'pesos pesados'.

DRÁCULA 2: EL ÚLTIMO SANTUARIO

UN VAMPIRO TRANSILVANO EN LONDRES

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **INDEX**
EDITOR **MICROÏDS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

El género de la aventura gráfica, auténtico 'culpable' de auténticos monumentos al bostezo como *China* o *Aztecas*, es el que proporcionó hace sólo unos meses el que sin duda es uno de los mejores juegos de su categoría: *Drácula: Resurrección*. Tanto los gráficos fotorrealistas como las increíbles escenas cinemáticas dejaron boquiabiertos al personal (de una manera bastante parecida a lo que nos ocurrió a los miembros de la Redacción tras ver en la tele *Una Navidad con Raphael*). *Drácula 2: El Último Santuario* nos devolverá al mítico rey de las transfusiones acompañado de un puñado de vampiros a los que deberemos dar el pasaporte en espectaculares localizaciones que alternarán, como no podía ser de otra manera, Transilvania, la patria chica del Conde, con el Londres victoriano. La rotación 360º de los escenarios será otra ocasión de oro para desempolvar ese ratón que últimamente usábamos como pisapapeles, ya que el juego repetirá la exitosa mecánica de su precedente, heredada del sistema *Omni 3-D* de Cryo, al que aventajaba por la sensible reducción de los tiempos de carga. Asimismo, encontraremos eventos especiales así como la posibilidad de morir ¡en una aventura gráfica!. Buen ejemplo de ello es el ataque al principio de la aventura de un hombre lobo, que deberemos evitar en un tiempo límite marcado por una barra roja. Sólo cabe esperar que los desarrolladores resuelvan el único problema grave de la primera parte: su excesiva brevedad. De momento, ya podéis ir afilando las estacas.

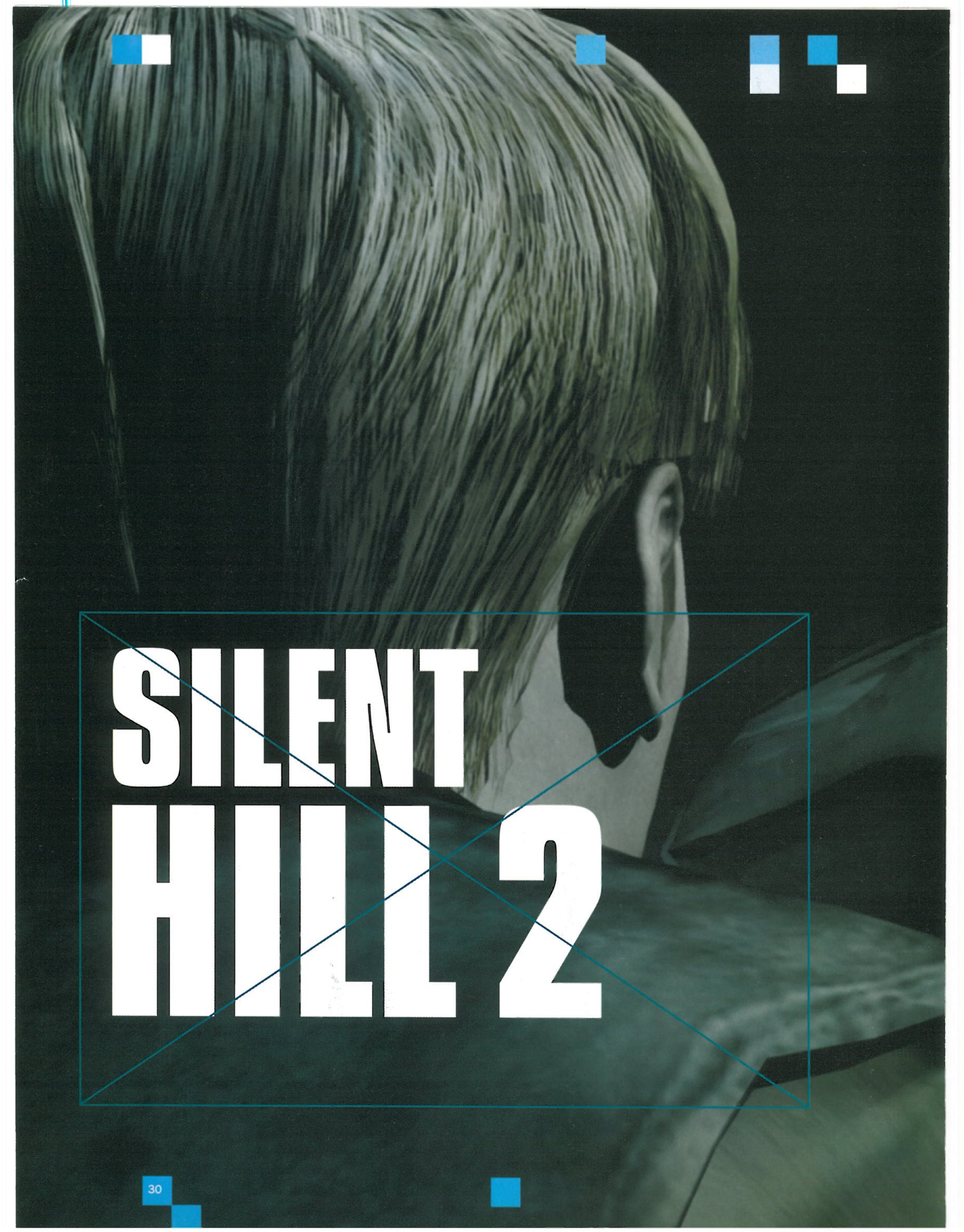


AQUA GT

GRAN LANCHISMO

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **PROMETHEAN DES.**
EDITOR **TAKE 2 INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Carreras de karts, de grandes turismos, de bólidos de Fórmula 1, de coches de época e incluso de aviones. Menos con mulas (tranquilos, que seguro que todo se andará) en nuestra querida gris hemos corrido con todo tipo de vehículos habidos y por haber, a los que ahora se suman las lanchas gracias a *Aqua GT*. En este curioso título disputaremos competiciones acuáticas en 'circuitos' ambientados en diversas ciudades, como Londres o los espectaculares canales de Amsterdam. La práctica totalidad de estos escenarios están bien recreados y plagados de detalles, de tal manera que en nuestros rápidos recorridos tendremos tiempo (no demasiado, a ver si nos vamos a pegar una castaña pasada por agua) de observar el Big Ben o el puente de Londres. Claro que tanta profusión de detalles provoca que haya un pop-up por ahora bastante escandaloso, y que el juego se mueva a una cantidad de cuadros por segundo bastante baja. Aun así, el movimiento de las lanchas son bastante convincentes, y la recreación de la física de éstas es más que aceptable. Por ejemplo, al igual que pasa en los juegos coches (al menos, en los buenos de verdad), podremos ponernos 'a rebufo' detrás de la estela de agua que deja otro vehículo para poder correr más debido a que nuestra lancha encontrará una menor resistencia al agua, así como la posibilidad de ser zarandeados debido a la masa acuática que desplazan los contrincantes a su paso en los costados de la embarcación. Definitivamente, *Aqua GT* se erige como una opción interesante e innovadora, a la que sin duda le faltan por pulir todavía unos cuantos detalles gráficos para que el juego vaya realmente 'sobre ruedas'.


SILENT
HILL 2



¿SUSTO O MUERTE?

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Con *Silent Hill 2* envuelto en una densa bruma de suposiciones que ríete tú de la que empantana la ciudad en él retratada, los detalles sobre la continuación de Konami a su audaz acercamiento al género del *survival horror* son contados. Por regla general esto puede significar dos cosas: o bien la compañía se las está viendo y deseando para conseguir que el juego funcione de una forma satisfactoria, o bien, y apostaríamos nuestra colección de episodios de *Los Vigilantes de la Playa* a que se trata de esto, promete



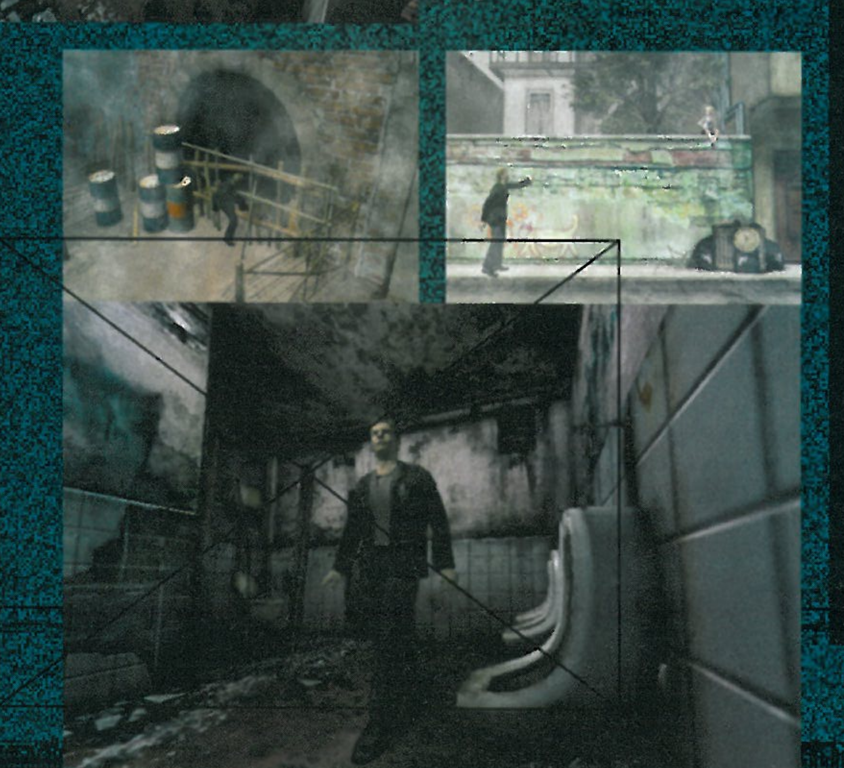
LA ACCIÓN DE SH2 ESTÁ CONFINADA EN UNA SOLA Y ESPELUZNANTE UBICACIÓN, Y ELLO HA LLEVADO A MEJORAR ENORMEMENTE LOS CONTROLES Y HACER EL COMBATE MÁS INSTINTIVO

ser muy, pero que muy bueno. Teniendo en cuenta su antecesor, el potencial de convertir la serie *Silent Hill* en una franquicia rentable y, lo más importante, lo que llevamos visto del juego hasta ahora, parece un hecho que Konami va a repetir la historia produciendo un escalofriante ejemplo de sus habilidades con cada plataforma que eligen.

Basta mirarse por encima los escasos detalles de los que disponemos acerca de la trama para que salte a la vista la importancia de llamar *La colina silenciosa* al sitio en el que se desarrolla. Con un nombre que en síntesis apenas se separa de los elementos más rudimentarios de su precursor (una manera muy repipi de decir que le han puesto un '2' y va que chuta), *Silent Hill 2* se permite abandonarse a tramas argumentales sin conexión que tienen como protagonistas a personajes totalmente nuevos. No hay que pasar por alto que esto supone un contraste absoluto con el representante favorito del género, *Resident Evil*, y aquellos que duden del acierto de tal enfoque sólo deben pensar en la serie *Final Fantasy* para sentirse más tranquilos. La acción de *SH2* está confinada, claro, en una sola y espeluznante ubicación, y ello ha llevado a mejorar enormemente los controles y hacer el combate más instintivo (al fin y al cabo, el argumento bien merece un algo así de refinado), si bien nos atreveríamos a decir que el diseño es algo menos amenazador.

CITA CON LA VIDA… DEL MÁS ALLÁ

James Sanderland acaba de recibir carta de su mujer. Como cosa de mucho susto no es nada del otro jueves, pensaréis, sólo que ésta hace tres años que murió y, dado que el juego no está ambientado en España,



¡CUIDADO, CUI…DA…D…O…!

Los siguientes elementos son responsables de reducir a los jugones a una masa balbuceante cuando éstos se atreven a jugar con los diseños más oscuros de los desarrolladores. Haz que lo de esconderte detrás de tu almohada sea una cosa del pasado enfrentándote a tus demonios…

ÁNGULOS

Unos ángulos ligeramente torcidos aumentan sin duda la inquieta sensación de irrealidad… aunque llevar las cosas demasiado lejos sólo hace que el juego parezca un episodio sesentero de *Batman*. Los juegos de terror también aducen la creación de tensión e incertidumbre para ofrecer a los jugadores una perspectiva birriosa del entorno de su personaje, los muy…

Remedio: Inclina la cabeza y procede con cuidado.

DIÁLOGO

Un diálogo bien escrito e interpretado es tan esencial como inusual. Es difícil obviarlo cuando aparece, ya que no escucharlo te lleva a perderte detalles vitales de la trama. Es una suerte, pues, que la mayoría de los diálogos de los *survival horror* estén tan mal traducidos (cuando lo están) y doblados (cosa aún más improbable), de manera que sólo puedas acabar con convulsiones… de risa. ¡Uf!

Remedio: Gracias a Dios [pausa innecesaria] por un doblaje [respiración profunda] de diálogos [voz alzada] tan cutre.

ESCASEZ

Demasiada munición y demasiados blancos equivale a demasiada diversión para que quede tiempo para estar asustado… Un buen juego de terror limitará tus recursos y espaciará los encuentros con el terrorismo psicológico como objetivo. Así, piénsatelo antes de pulsar ese gatillo, ya que tal vez esa bala te sea útil más adelante cuando te encuentres algo mucho más grandote y con unos dientes más afilados… ¡y no nos referimos a Holybear!

Remedio: Aprovisiónate de munición y evita a los enemigos de poca monta.

LA OSCURIDAD

Además de proporcionar una sensación general de mal presentimiento (expresada por lo general con la expresión "¡Jaarl!"), la oscuridad también puede ocultar bonificaciones, caminos y monstruos mastica-cabezas. Igual de efectivo es un cuarto oscuro en el que jugar. ¿Estás del todo seguro de estar solo? ¿De verdad has cerrado la puerta? (¡Toma escalofrío!)

Remedio: Juega con las luces encendidas y sube el brillo de tu televisor.

RUIDO

El furtivo sonido, que empieza a un nivel apenas audible y va *in crescendo* poco a poco hasta que te ves arrastrado a un mundo de gemidos y alaridos estremecedores acompañado de una melodía instrumental inductora de terror. Ruido, eres la madre del miedo… Algo así como oír a la madre de Paco Porras cantando *No cambié* en sesión continua.

Remedio: Apaga la música del juego y pon una cinta con la música del show de Benny Hill.

no se le puede echar la culpa a Correos. Y lo que es más, si hay que hacer caso de dicha epístola (para algo tenía que servirnos el diccionario de sinónimos), quiere que se reúna con ella en el mismo sitio que habían decidido visitar en vacaciones: Silent Hill. En fin, que mientras que la mayoría de nosotros nos santiguaríamos, haríamos pedazos tan malignos garabatos y echaríamos pestes de bromas tan macabras, James, haciendo gala de un gusto más que pésimo a la hora de escoger puntos de veraneo, parte resuelto hacia la que es sin duda la más ciega de las citas a ciegas. ¿Una decisión que lamentará? Hasta los aborígenes de la tribu más remota y aún por descubrir del Amazonas saben la respuesta...

Puede que las víctimas tengan distintos rostros, pero el pueblo de Silent Hill en sí, aparte de unas pocas renovaciones, tiene el mismo aspecto perturbadoramente familiar que todos los *shows* televisivos dirigidos por José Luis Moreno. No porque Konami no haya acicalado las cosas (todo lo contrario), sino gracias a que se mantiene intacta la atmósfera espectral, mejorada de hecho por cierta caja negra con 128 bits juntitos en su interior. Mientras que el truco del fundido a blanco del juego original apenas podía aspirar a recrear la niebla de una forma más o menos convincente, la PS2 no tiene tales problemas, proporcionando una densa neblina brumosa que caracolea en torno a los personajes en su deambular por el pueblo.

AUNQUE LAS VÍCTIMAS TENGAN DISTINTOS ROSTROS, EL PUEBLO DE SILENT HILL EN SÍ, APARTE DE UNAS POCAS RENOVACIONES, TIENE UN ASPECTO FAMILIARMENTE PERTURBADOR

Tanto *Silent Hill* como Jesús Gil están a punto de pasar su segunda temporada en el infierno.

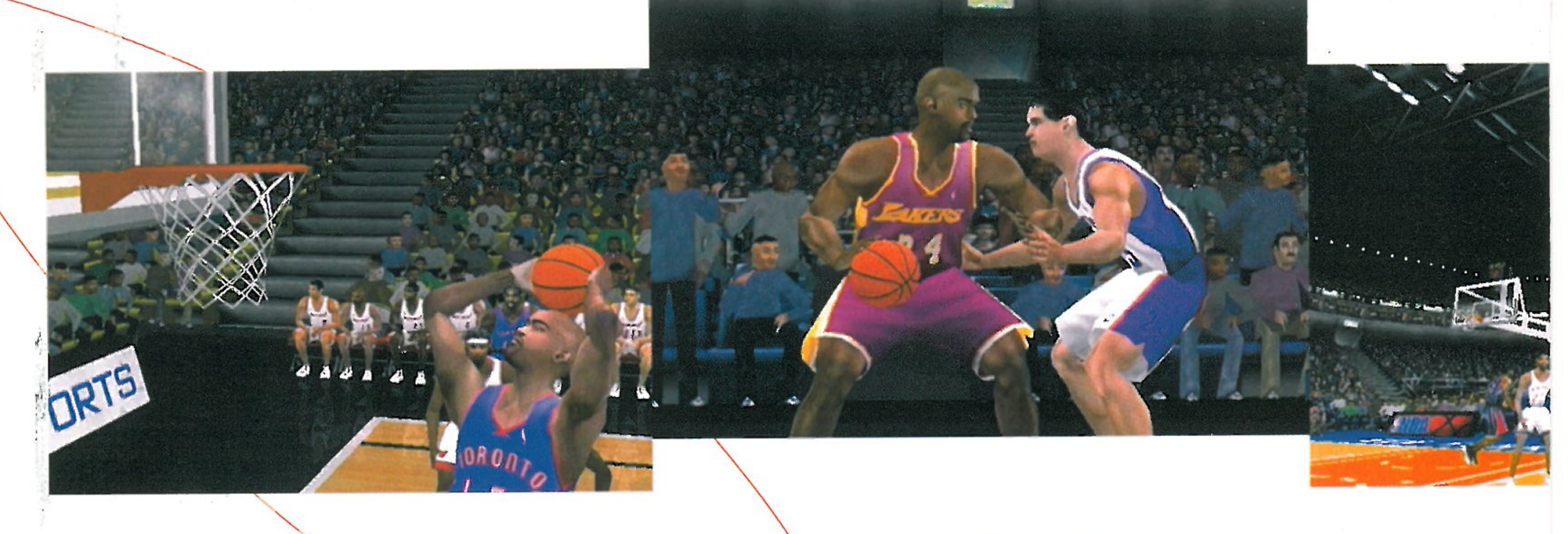
Hay que avanzar con sumo cuidado o toparemos con el tipo de criaturas grotescas a las que les va mucho eso de acechar en nieblas más espesas que unas declaraciones de Abel Matutes antes de tomarse el café matutino. Lo que hemos visto de los enemigos de James era de esas cosas que le revolverían el estómago al mismísimo Hannibal el caníbal. De hecho la última demo de Konami demuestra que no querremos que alguna forma de vida sin identificar nos desintegre las entrañas antes de salir al mundo desde los confines de tu barriga... a menos que sea un pincho moruno, claro. Eso no quiere decir que *Silent Hill 2* no vaya a ofrecer muestras abundantes de salpicaduras. Es sólo que lo que va a tener que tragar cosas fuertes será nuestra mente, más que nuestra boca. Y si eso [¡URP!] no es una buena crítica a un título de terror, no sabemos [¡BROUAAARG!], perdón, qué puede serlo.



OFERTAS DE EMPLEO

Uno pensaría que Konami se desgañitaría anunciando una próxima secuela de uno de sus títulos más eficaces, pero la confirmación del desarrollo de *Silent Hill 2* (como si no nos imagináramos que estaba en camino) llegó de una manera bien singular. Rehusando ir más allá de la mera insinuación de que a lo mejor, quizá, tal vez se crearía este juego, Konami no soltó prenda sobre el proyecto durante una eternidad hasta que, de forma un tanto pedestre, sacaron un anuncio solicitando artistas en el campo de los gráficos computerizados para que trabajaran en una de las secuencias de vídeo del juego. Para que veáis: el que puede ser uno de los más importantes títulos iniciales de la PS2 y no lo desvelan a la luz pública unos periodistas fanáticos de los que le pegarían a su abuela una etiqueta que dijera "¡EXCLUSIVA!" si creyeran que así sería más vendible, sino una simple y honesta petición de artistas con talento, si bien algo retorcidos (todo eso de las crisálidas humanas...). Y luego dicen que en el mundillo de los videojuegos están muy extendidas las promociones exageradas...





NBA LIVE 2001

LOCOS DE RE-MATE

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **MARZO**

Electronic Arts ya se ha fogueado en la arena deportiva de la PS2 con unas excelentes actualizaciones de sus títulos de fútbol y hockey sobre hielo. Ahora dedica su atención al campo de baloncesto, con el inminente lanzamiento de *NBA Live 2001*, un juego que podría elevar la cota de referencia del género a nuevas alturas (jugadores altos...altura...¡toma metáfora!)

EA espera acertar en ese esquivo equilibrio entre simulación realista y emoción arcade, y a juzgar por la versión de avance parece que han saldado este objetivo con un alto grado de éxito. La acción en sí es el tradicional cinco contra cinco, incluyéndose todos los equipos de la NBA de la actual temporada. Es de destacar la mejora en el motor físico del juego, que permite que los jugadores muestren impulso tras abrirse paso como una apisonadora entre los rivales. Además reaccionan de una forma más convincente cuando se ven envueltos en las inevitables trifulcas en el aro. El título debería seguir siendo lo bastante sencillo para que el jugón ocasional se enganche, aunque a los aficionados al baloncesto les gustará saber que se han moderado esos ridículos mates tipo *NBA Jam* en los que la ley de la gravedad brillaba por su ausencia.

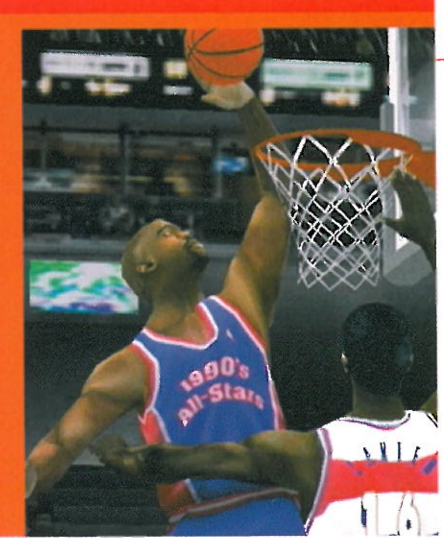
ES DE DESTACAR LA MEJORA EN EL MOTOR FÍSICO DEL JUEGO, QUE PERMITE QUE LOS JUGADORES MUESTREN IMPULSO TRAS ABRIRSE PASO COMO UNA APISONADORA ENTRE LOS RIVALES

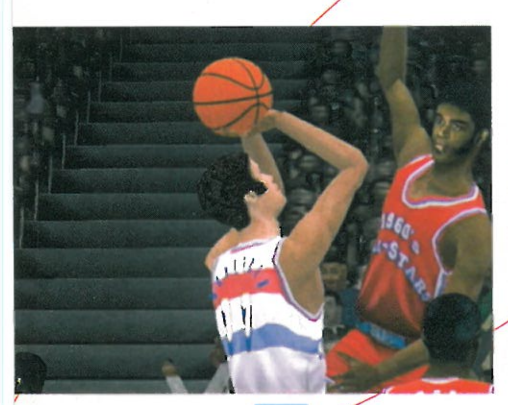
MACHACANDO A LA COMPETENCIA

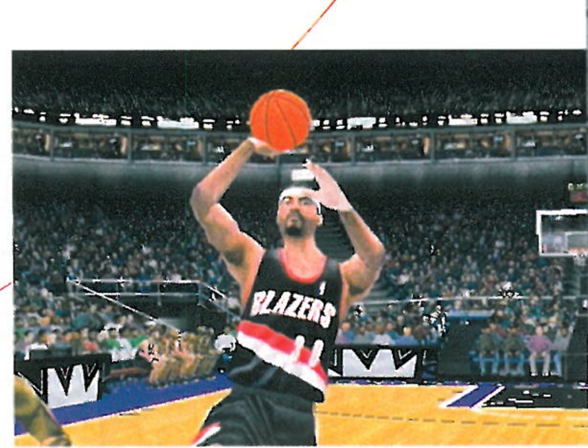
En cuanto a calidad, *NBA Live 2001* parece listo para dejar atrás al

SHAQ ATTACK

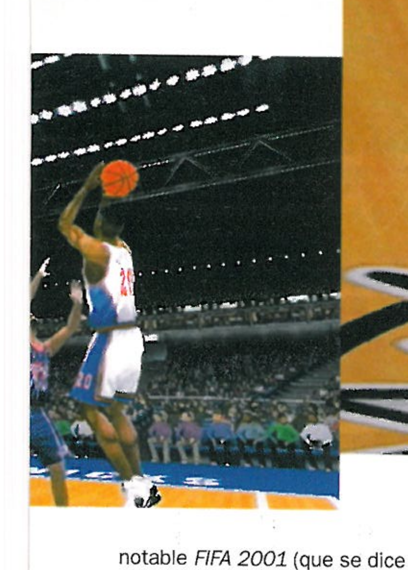
No contento con aparecer en ese espectáculo de Midway que es *Ready 2 Rumble: Round 2*, Shaquille O'Neal también hace acto de presencia en *NBA Live 2001*. Huelga decir que ese pedazo de tío (por lo grande, no porque lo encontremos... fotogénico, a ver si nos entendemos) es uno de los jugadores más hábiles del juego y cuenta con algunos de los mates más virgueros.





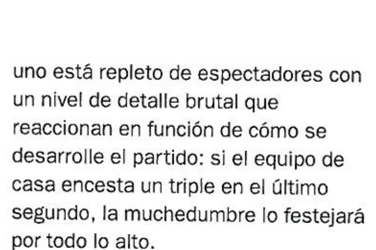






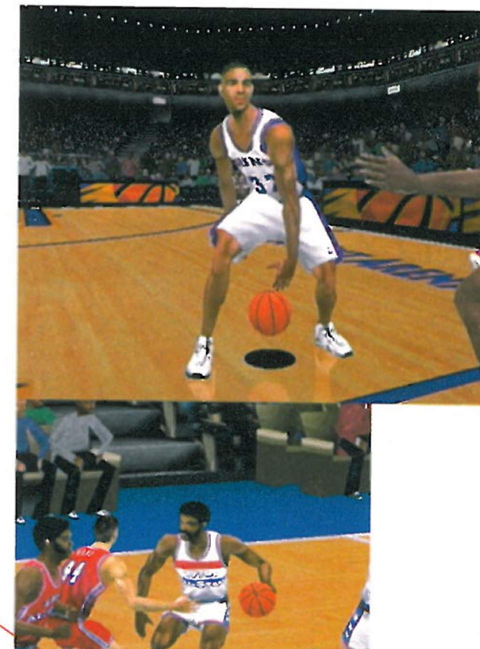
notable *FIFA 2001* (que se dice pronto). En consecuencia podemos esperar un sensacional cuidado por el detalle tanto en los jugadores como en los estadios en los que compiten éstos. La estrella de la NBA Kevin Garnett (muy conocido en casa de sus padres) ha servido de modelo para la captura de movimientos, con unos resultados que quitan el aliento de puro realista. Los jugadores tiran, pasan y machacan con una fluidez sin par, mientras que una nueva técnica de mapeado de texturas dota a sus rostros de una increíble naturalidad: pestañean, sonríen, fruncen el ceño e incluso murmuran para sus adentros como si necesitaran imperiosamente una visita al WC. Los estadios son igual de impresionantes, ya que cada

LOS JUGADORES TIRAN, PASAN Y MACHACAN CON UNA FLUIDEZ SIN PAR, MIENTRAS QUE UNA NUEVA TÉCNICA DE MAPEADO DE TEXTURAS DOTA A SUS ROSTROS DE UNA INCREÍBLE NATURALIDAD



uno está repleto de espectadores con un nivel de detalle brutal que reaccionan en función de cómo se desarrolle el partido: si el equipo de casa encesta un triple en el último segundo, la muchedumbre lo festejará por todo lo alto.

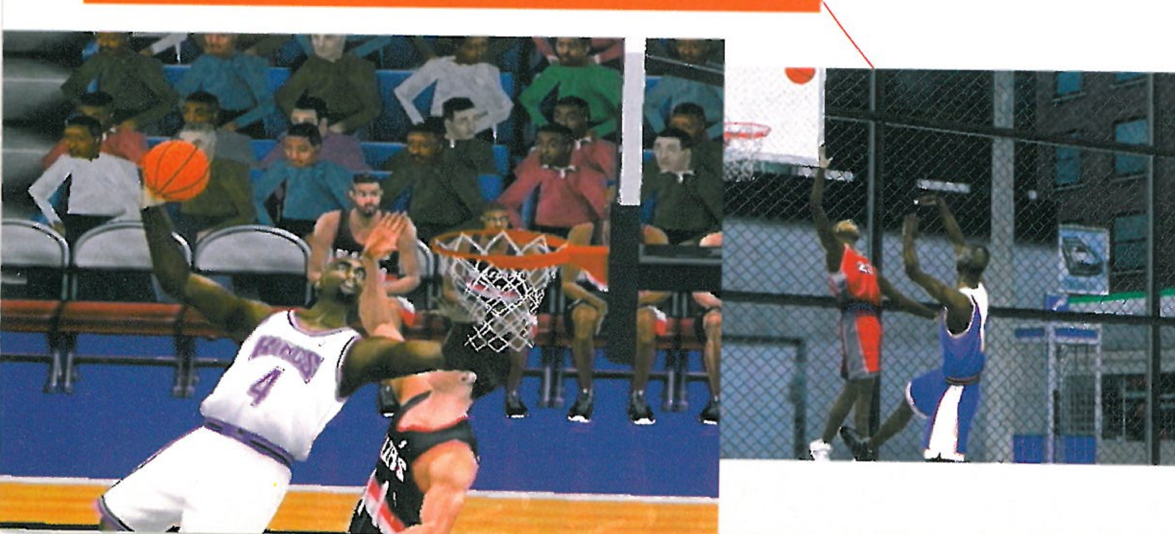
El sonido es asimismo impecable: un flujo constante de comentarios desde el mismo estadio debería mantener a los jugadores al tanto de lo que pasa. Gracias a Dios estos comentarios evitan las repeticiones interminables de frases que han plagado otros juegos de esta índole. Además, a los gritos casi preceptivos del entrenador a pie de pista (lástima que no se haya podido contar con J.Antonio "Macho" Camacho) se unirán unas impagables melodías de hip-hop y rap. Esperemos que el lanzamiento de 128 bits de EA enceste de lleno en la PS2.

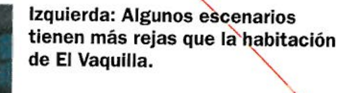


¡SECUNDO LA E-MOCIÓN!

Uno de los detalles más asombrosos en *NBA Live 2001* es la forma mediante la cual se aprecian los cambios en las emociones de los jugadores según marche el encuentro. Sirva como ejemplo cuando los jugadores discuten con el árbitro alguna decisión dudosa, animan a sus compañeros de equipo y se pavonean tras algún mate de especial atrevimiento.

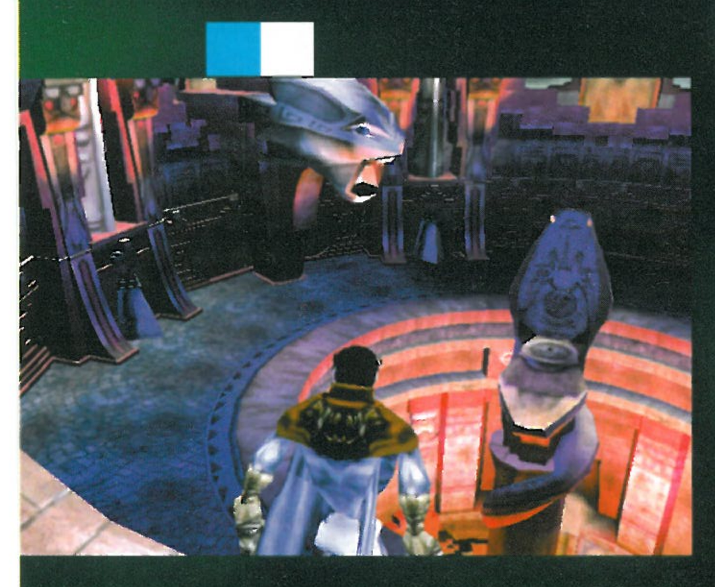






Izquierda: Algunos escenarios tienen más rejas que la habitación de El Vaquilla.







SOUL REAVER 2

ABEL SI PUEDES CON KAÍN

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DINAMICS**
EDITOR **CORE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MARZO**

Para dar una idea de lo ambicioso que era el *Soul Reaver* original, baste decir que, pese a que no hubo tiempo de incluir todo lo que se tenía pensado al principio, logró dejarnos sin aliento. Es cierto que el hecho de que no tuviera un final en el sentido tradicional podía descorazonar a aquellos que sudaron tinta para llegar hasta el despótico Kain, pero ese final capaz de dejar fríos hasta a al cadáver de un Frigopié (recordemos, 'Continuará') no está desprovista de mérito cuando ves el tipo de secuela a que ha dado pie...

MUCHA SANGRÍA

En *Soul Reaver 2*, Raziel persigue a Kain a través del tiempo

EN SOUL REAVER 2, RAZIEL PERSIGUE A KAIN A TRAVÉS DEL TIEMPO ADENTRÁNDOSE EN EL TURBIO PASADO DEL MUNDO DE NOSGOTH

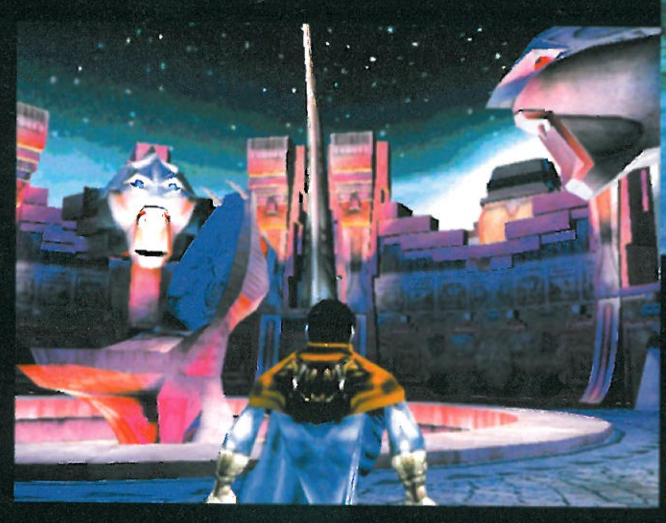
adentrándose en el turbio pasado del mundo de Nosgoth. Se trata de una estratagema que funciona a varios niveles, el más obvio de los cuales es que, para regocijo de los veteranos del juego anterior, permite que la acción se aleje del mundo ya familiar de *Soul Reaver*...Al fin y al cabo, ¿aguantaríamos tener que patearnos de nuevo esa desparramada masa en otra aventura épica? No, claro, así que al ambientar el juego en el pasado, Crystal Dynamics puede gozar de libertad para crear un nuevo Nosgoth, presentando a los jugadores neófitos los hechos que sustentan la

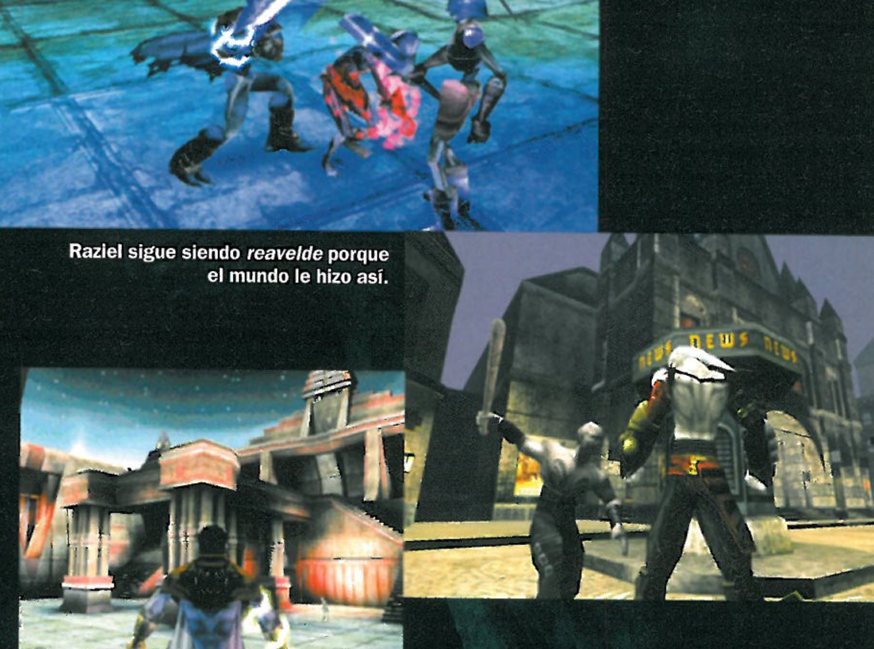
FRAGUANDO NUEVAS MALDADES...

Dado que *Soul Reaver 2* da inicio allí donde acabó el último juego, Raziel empieza con todas las habilidades adquiridas (nadar, trepar, etc.) intactas, e incluso posee el arma Soul Reaver. Pero no te preocupes, que nuestro decrépito demonio (¡Raaaziel, no Charlton Heston!) tiene muchas cosas por aprender, y aún puede meter el Reaver en una serie de forjas para imbuirlo de poderes elementales. ¡Yupi!









Raziel sigue siendo *reavelde* porque el mundo le hizo así.

UNA DE LAS PREOCUPACIONES DEL JUEGO ES FAMILIARIZAR AL JUGADOR CON EL TRÁGICO GIRO DE LOS ACONTECIMIENTOS QUE ARRUINÓ EL ALMA DE KAIN

serie entera y evitándoles al mismo tiempo la necesidad de bregar con el ya anticuado original. A quien haya jugado al anterior título el entorno le resultará conocido hasta cierto punto, pero el hecho de que la acción de *Soul Reaver 2* tenga lugar antes, durante y después de los sucesos descritos en *Blood Omen* hará que la experiencia sea estimulante para todos. Máxime cuando Crystal Dynamics no tiene intención de rehacer en 3D los mapas 2D de *Blood Omen* aplicando los 128 bits de la PS2 con más patilla que toda la tropa de Curro Jiménez junta. Al contrario, hay nuevas áreas en el menú, y sólo los puntos más emblemáticos del paisaje del viejo título harán su aparición nostálgica.

Al retroceder en el pasado es inevitable que los jugadores sepan o se les recuerde que, mira tú por dónde, Kain fue una vez el héroe de la peli. De hecho, una de las mayores preocupaciones del juego parece ser familiarizar al jugador con el trágico giro de los acontecimientos que arruinó el alma del dictador sombrío (y que propició la situación que se daba al inicio de *Soul Reaver*). De llevarse a cabo con soltura, será un enfoque de lo más absorbente y dará fe de que Cristal Dynamics sabe cómo hacer que el jugador se sienta parte de la historia. Así, nos veremos en la disyuntiva de decidir quién, entre Kain y Raziel, es menos merecedor de nuestro desprecio: uno, que ascendió de las profundidades de su maldición para levantar un imperio de terror que ríete tú de los que prepara en forma de singles Toni Genil; el otro, empecinado en una inútil búsqueda de venganza.

LUCHAS VAMPÍRICAS

Si bien esta secuela no puede pretender ser tan rompedora como su predecesor, al menos el equipo de desarrollo ha escuchado los comentarios a su anterior obra para hacer unos retoques favorables. Para empezar, nos han prometido menos puzzles con bloques, aspecto que para algunos se usó hasta la extenuación en la anterior ocasión, y que les dejó bastante 'bloqueados'. Desde Crystal Dynamics llegan rumores que sugieren que la manipulación de objetos, lo de llevar un ítem desde A a B, constituirá una proporción importante de los problemas a resolver. Esto nos preocupa un tanto, ya que puede que la ilusión de que uno hace algo distinto cada vez que transporta un artículo sea más efímera que un programa de Jesús Vázquez. Con un contexto tan atractivo, *SR2* tiene más posibilidades que otros títulos de cautivar al jugador, aunque sin embargo es la naturaleza de los desafíos entre cada punto A y B lo realmente determinante.

En lo que respecta al combate, nos encontraremos con armas específicas y sobrenaturales técnicas necesarias para contrarrestar a ciertos tipos de enemigos. Entre las mejoras también se incluye la presencia de una brújula para que los jugadores nunca se encuentren en la desagradable situación de saber dónde ir, pero no cómo llegar allí (no, Sr. Zapatero, en el caso de la Moncloa no sirve, lo sentimos). Además Crystal Dynamics está considerando la inclusión de un mapa de papel que ayude a los jugadores a hacerse una idea del mundo que visitan. Teniendo en cuenta la cantidad de trabajo necesario para realizar *SR 2* (¡esta vez sin tener que dejarse nada en el tintero!), un mapa activo dentro del juego es demasiado pedir... aunque el encanto de un pedazo de pergamino es innegable, casi tanto como el de un remozado y potenciado retorno al mundo de Raziel o, para ser más precisos, de Kain. Y es que *Soul Reaver 2* está dispuesto a vampirizar tu vida social a partir de marzo.



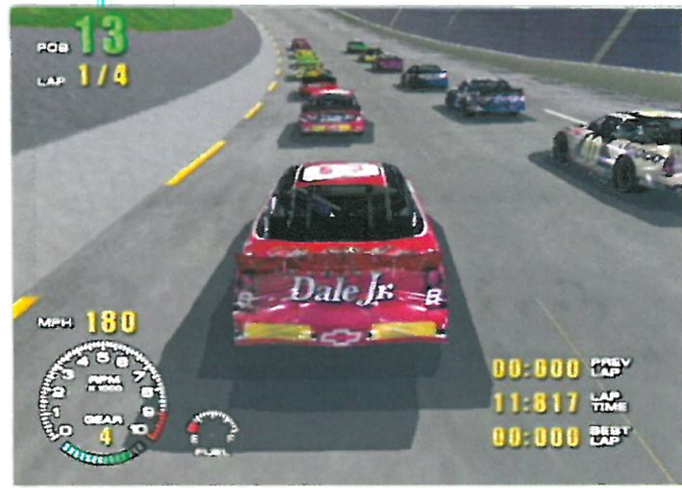
LA HISTORIA HASTA AHORA...

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Chupar la sangre de doncellas encadenadas, gritar en latín, teñir la tierra de carmesí... *Blood Omen* tiene todo esto y más. Los que se liaron con él en su momento presumían de su condición de título de culto, aunque no podemos evitar cierta aprensión a la hora de recomendártelo: cosas como la presentación 2D cenital de la vieja escuela ofenderá sin duda a los mal informados. Aun así, si crees que tienes lo que hay que tener...

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Ambientado después de que Kain haya accedido al poder, en *Soul Reaver* Raziel (su lugarteniente) supera en su evolución a su amo y como castigo es arrojado hacia la muerte. Tras sobrevivir, Raziel se embarca en una búsqueda de venganza a lo largo y ancho de la tierra de flujo constante (es decir, sin tiempos de carga) de Nosgoth, en un juego que aventaja como si tal cosa a la anterior niña bonita del género, *Tomb Raider*... salvo en un par de aspectos (ejem). Un excelente campo de entrenamiento para la batalla que se avecina...







NASCAR 2001

UNA CARRERA DE FUTURO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

La PS2 no lleva por estos pagos ni dos meses y ya alardea de una de las selecciones de juegos de coches más extensa y variada para una consola. Uno que no tardará en unirse a la carrera (por así decirlo) es la última entrega de EA de su serie *NASCAR*, que lleva el imaginativo título *NASCAR 2001*. Esta versión de PS2 tiene, por supuesto, un aspecto muy superior a sus mediocres predecesores para PSX, gracias en gran parte a que los desarrolladores han construido el motor del juego desde cero. Por los frutos de esta labor parece que ha valido la pena, ya que este título tiene pinta de ser uno de los juegos de carreras más auténticos para la nueva consola de Sony.

Imaginaos las secuencias de competición de *Días de trueno* (no, no hablamos de cuando Tom Cruise y Nicole Kidman intentan apresarse la lengua el uno al otro) trasladadas directamente a la potente PS2 y os haréis una idea de lo que supone *NASCAR*, o sea, carreras serias de coches preparados de alto octanaje. A nuestra disposición tendremos varias modalidades de juego, entre las que se incluyen Carrera rápida, Temporada del campeonato y Temporada para dos jugadores. Además, el juego incorporará 14 pistas oficiales de la NASCAR, como los famosos terrenos de prueba de Atlanta, Daytona e Indianápolis y se incluirán algunos de los nombres de más peso en el mundo de la NASCAR, como Dale Jarrett y Terry Labonte (¿a alguien les suenan estos tíos?).

DIVERSIÓN SIN FRENO

A nivel visual, el juego se muestra prometedor. El motor gráfico permite mostrar 20 coches en pantalla con un nivel de detalle excepcional. Las pistas son igual de imponentes, y si bien no serán lo más suntuoso que hayáis visto, cumplen con creces la tarea de recrear sus equivalentes reales. Reconforta constatar que el promedio de cuadros por segundo parece ser de principio a fin tan suave como la seda y que, aun cuando la pantalla está repleta de coches (algo que ocurre a menudo), la velocidad de la acción no se ve perjudicada.

EL MOTOR GRÁFICO PERMITE MOSTRAR 20 COCHES EN PANTALLA, CADA UNO DE LOS CUALES CUENTA CON UN NIVEL DE DETALLE EXCEPCIONAL

Además de mejorar los gráficos, la potencia de procesado de la PS2 ha permitido afinar el manejo de los autos, consiguiendo así una experiencia de competición mucho más realista. En consecuencia, *NASCAR 2001* funciona más como

¡LISTILLOS!

La inteligencia artificial de los compañeros de circuito es de una calidad altísima, y aunque no podemos cuantificar este hecho, se supone que cada uno de los competidores corre como su homólogo en la realidad. De resultas, algunos de ellos intentarán sacarnos de la pista a lo bruto, mientras que otros se centrarán en distanciarse del pelotón.















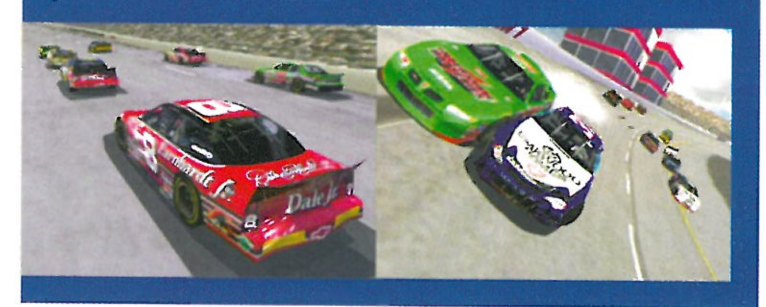

una auténtica simulación del deporte que los anteriores títulos. En términos de jugabilidad, esto significa que ya no se pueden ganar carreras a base de pisar a fondo el acelerador y abrirte paso a todo trapo entre el pelotón. Ahora los jugadores deberán seguir líneas de carrera y juzgar con tiento cómo abordar las curvas. Tomad una a velocidad punta y las ruedas del vehículo os pegarán más patinazos que Carmen Sevilla en su etapa telecuponera.

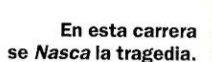
Otro aspecto que aumenta la sensación de conducir en una verdadera competición de la NASCAR lo constituyen los constantes comentarios sobre la carrera aunque, por ahora, enseguida se vuelven más repetitivos que una reunión de dobles de Elvis Presley. Este problema se ve empeorado por la inclusión de unas abominables melodías de country y rock que esperemos que EA sustituya para la versión europea (salvo Raphael e Isabel Pantoja, cualquier cosa sería más soportable). Si bien es poco probable que *NASCAR 2001* inquiete a *GT3*, al menos debería saciar a los locos del volante hasta que Polyphony Digital termine su obra maestra.

YA NO SE PUEDEN GANAR CARRERAS A BASE DE PISAR A FONDO EL ACELERADOR Y ABRIRTE PASO A TODO TRAPO ENTRE EL PELOTÓN COMO SI TAL COSA

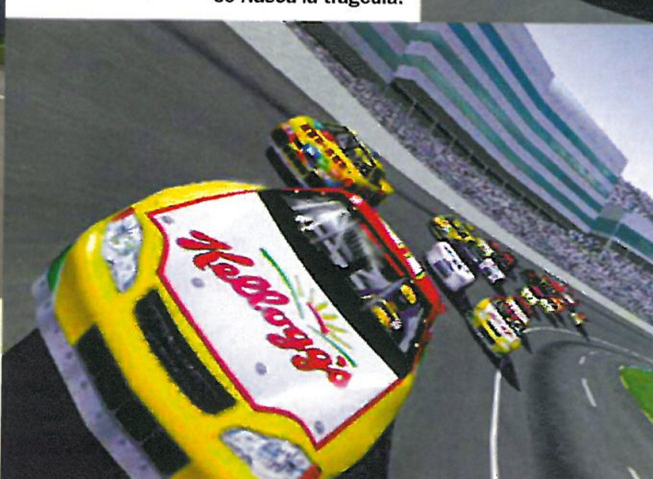
DESPERFECTOS PERFECTOS

Uno de los aspectos más impresionantes de *NASCAR 2001* es la manera como las colisiones —tanto con las vallas laterales como con tus competidores— ocasionan en vuestro vehículo daños visibles en tiempo real. La forma en que el chasis queda aplastado resulta especialmente convincente, y más cuando va acompañado de partes de la carrocería que salen volando hacia la pista. Si además sometéis el motor a demasiada presión, empezará a desprender un humo de lo más realista. Vale que estos efectos ya se habían visto antes, pero pocas veces tan bien hechos.






En esta carrera se *Nasca* la tragedia.



BLOODY ROAR 3

INSTINTO DE REPETICIÓN

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EIGHTING RAZZING**
EDITOR **HUDSON**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **JUNIO**

Otra saga de beat'em-ups se asoma a los 128 bits de Sony para probar suerte. En este caso se trata de *Bloody Roar*, cuya segunda parte se convirtió en uno de los mejores juegos de lucha para PlayStation, sólo superado por *Tekken 3*. Y al igual que la continuación de éste, *Tekken Tag*, parece que en esta nueva versión los desarrolladores únicamente se han esforzado en sacar el juego deprisa y sin demasiadas 'innovaciones' (un término que, después de haber jugado con la versión previa que ha llegado a la Redacción, parece que le viene un poco grande a *Bloody Roar 3*).

JUNTO A LAS DE SUS PROTAGONISTAS, LAS ÚNICAS METAMORFOSIS DESTACABLES QUE VEREMOS EN ESTE TÍTULO SERÁN LAS RELACIONADAS CON EL ASPECTO GRÁFICO

AUNQUE EL LOBO SE VISTA DE SEDA...

Y es que junto a las de sus protagonistas, las únicas metamorfosis destacables que veremos en este título serán las relacionadas con el aspecto gráfico. Los escenarios cuentan con muchos más detalles, las paredes se abollan con nuestros porrazos, los efectos de luz están muy bien conseguidos y los luchadores se mueven de una manera más fluida. Destacan especialmente las animaciones faciales, las remozadas formas animales que adoptan los púgiles con unas texturas espectaculares como las de la piel de leopardo de Shina, así como el efecto 'gomoso' que se ha conseguido en luchadores como el camaleón Busuzima o en los movimientos de los pechos de las chicas.

Pero todo este despliegue gráfico (que, aunque correcto, no llega a los niveles de *TTT* o *DOA 2*) no justifica en absoluto que sólo tengamos a nuestra disposición 12 personajes, que son exactamente los mismos de la segunda parte con los mismos movimientos y *Beast Drives* finales, más la incorporación del nuevo y elegante luchador Xion. Tampoco es de recibo que tan sólo haya dos modos de juego (Arcade y un limitadísimo Survival) más el clásico Training; ni que el principio y el final de cada luchador sean tres ilustraciones con mucha letra y pocas ganas de trabajar de por medio; ni que la jugabilidad sólo se haya visto mejorada gracias a la inclusión de una segunda transformación con la cual nuestro combatiente será mucho más fuerte y rápido... En definitiva, ni todo ello ni muchos otros aspectos negativo-patilleros que esperamos se mejoren (por favor, señores de Eighting, ¡que es *Bloody Roar*!) en posteriores versiones justifican el '*3*' que se le ha añadido a la, hasta ahora, venerable saga.



"Comprende que lo nuestro no puede funcionar. Tú eres un insecto y yo soy una 'mamífera'".

GUÍAS PLA[...]ETSTATION

SOLUCIO[...] Y TRUCOS PARA PLAYSTATION™ Y PS2

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?

SÓLO 395 PESETAS

GUÍAS COMPLETAS

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

LA GUÍA QUE TE *LUMINARÁ* EL CAMINO

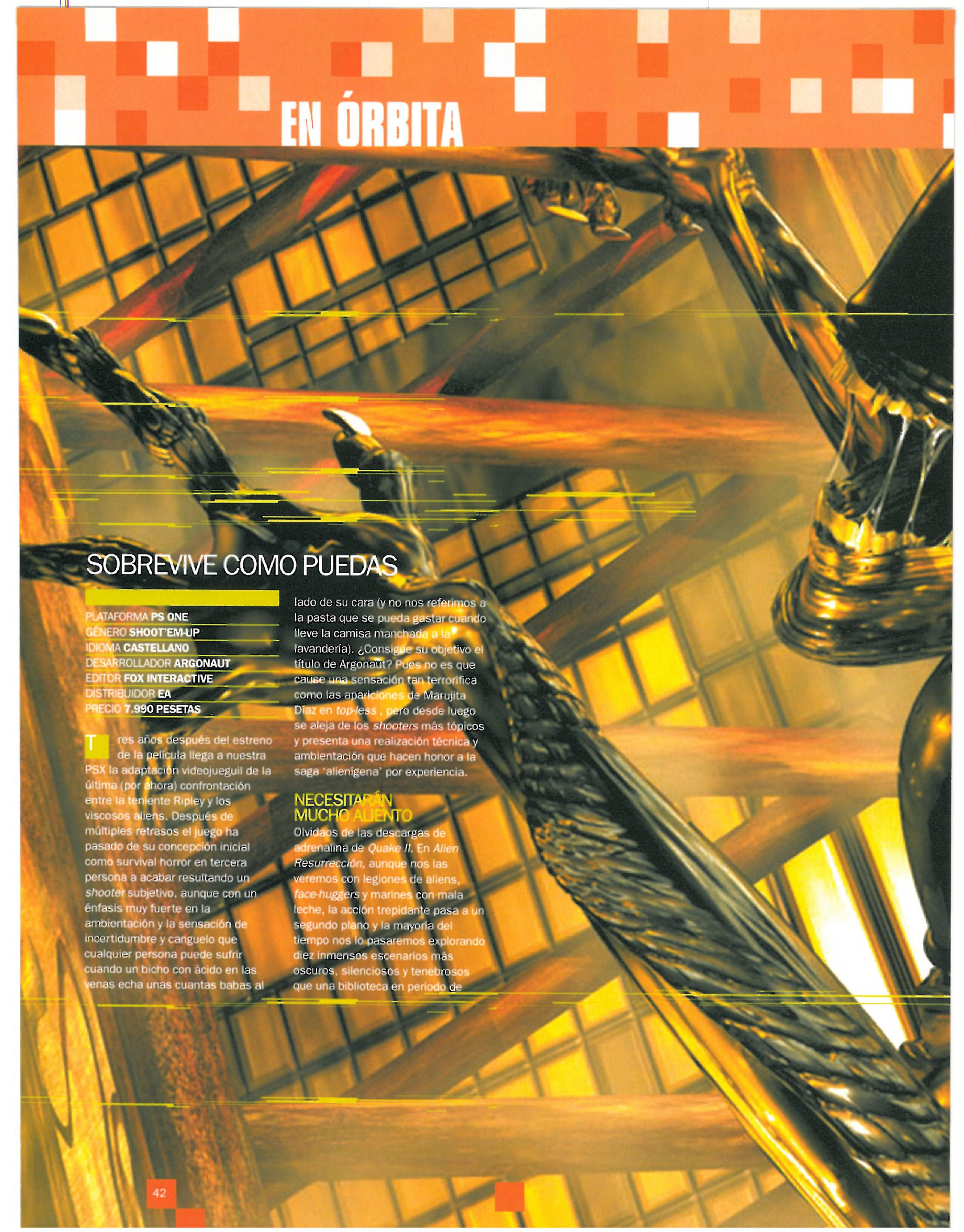
TOCA WORLD TOURING CARS

TODOS LOS CIRCUITOS, COCHES Y TRUCOS

A SANGRE FRÍA

ESPÍA NUESTRA GUÍA TOP-SECRET

CHASE THE EXPRESS



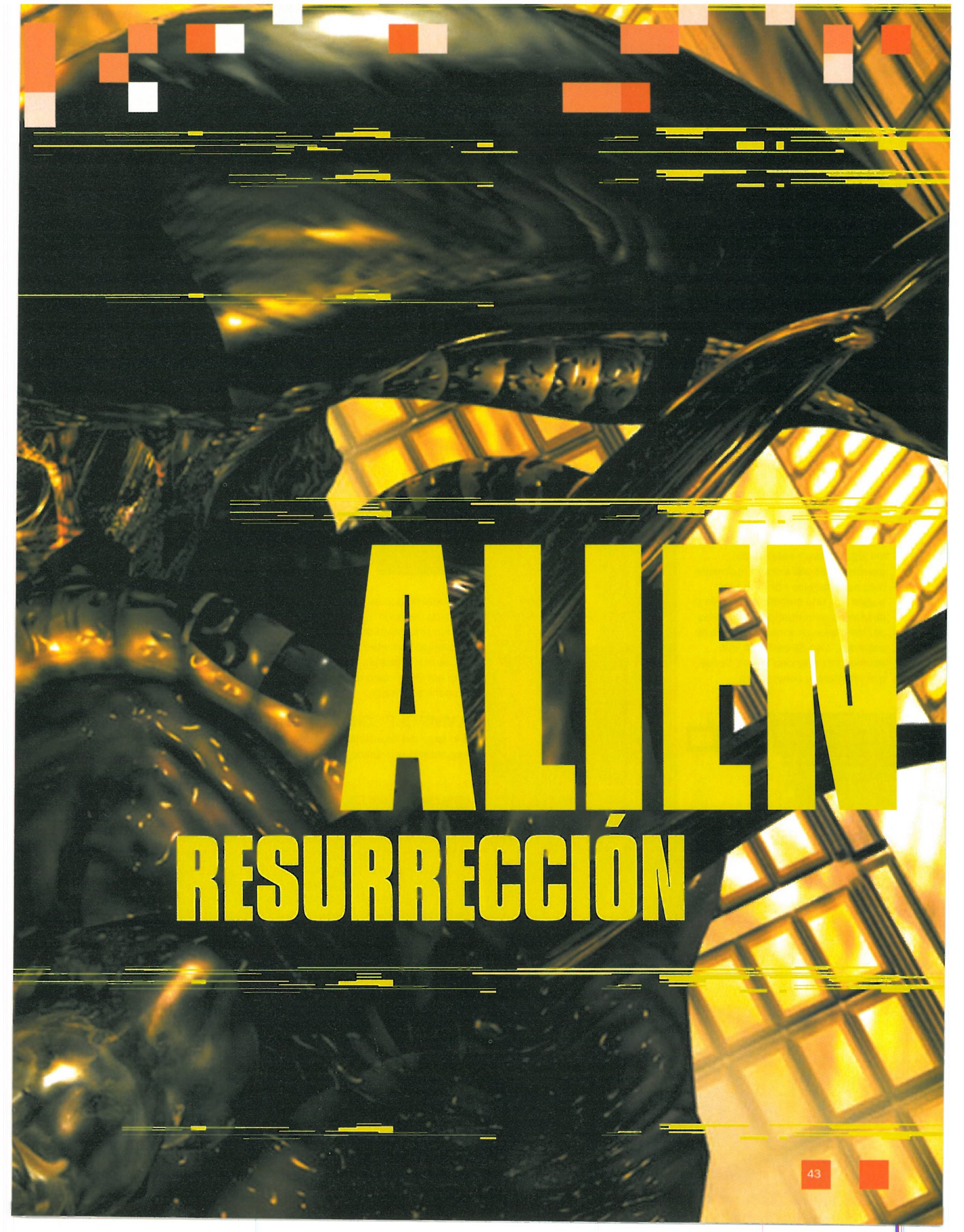
SOBREVIVE COMO PUEDAS

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ARGONAUT**
EDITOR **FOX INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Tres años después del estreno de la película llega a nuestra PSX la adaptación videojueguil de la última (por ahora) confrontación entre la teniente Ripley y los viscosos aliens. Después de múltiples retrasos el juego ha pasado de su concepción inicial como survival horror en tercera persona a acabar resultando un *shooter* subjetivo, aunque con un énfasis muy fuerte en la ambientación y la sensación de incertidumbre y canguelo que cualquier persona puede sufrir cuando un bicho con ácido en las venas echa unas cuantas babas al lado de su cara (y no nos referimos a la pasta que se pueda gastar cuando lleve la camisa manchada a la lavandería). ¿Consigue su objetivo el título de Argonaut? Pues no es que cause una sensación tan terrorífica como las apariciones de Marujita Díaz en *top-less* , pero desde luego se aleja de los *shooters* más tópicos y presenta una realización técnica y ambientación que hacen honor a la saga 'alienígena' por experiencia.

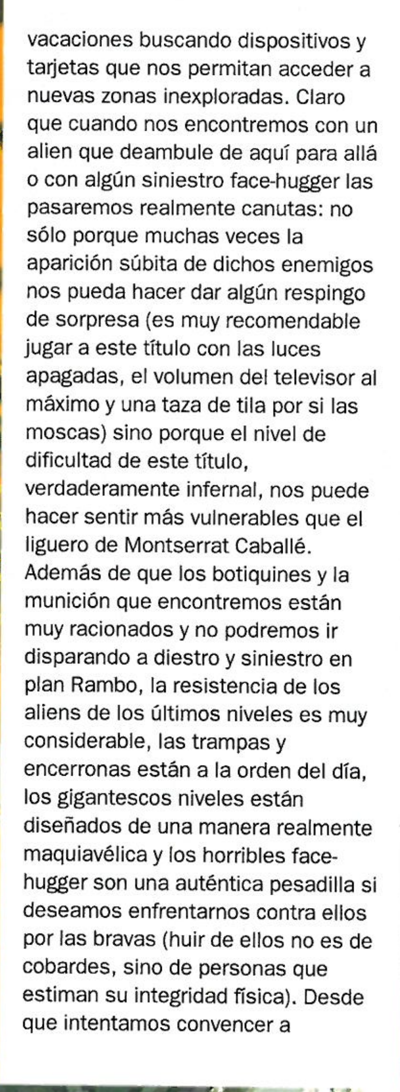
NECESITARÁN MUCHO ALIENTO

Olvidaos de las descargas de adrenalina de *Quake II*. En *Alien Resurrección*, aunque nos las veremos con legiones de aliens, *face-huggers* y marines con mala leche, la acción trepidante pasa a un segundo plano y la mayoría del tiempo nos lo pasaremos explorando diez inmensos escenarios más oscuros, silenciosos y tenebrosos que una biblioteca en periodo de


ALIEN
RESURRECCIÓN

vacaciones buscando dispositivos y tarjetas que nos permitan acceder a nuevas zonas inexploradas. Claro que cuando nos encontremos con un alien que deambule de aquí para allá o con algún siniestro face-hugger las pasaremos realmente canutas: no sólo porque muchas veces la aparición súbita de dichos enemigos nos pueda hacer dar algún respingo de sorpresa (es muy recomendable jugar a este título con las luces apagadas, el volumen del televisor al máximo y una taza de tila por si las moscas) sino porque el nivel de dificultad de este título, verdaderamente infernal, nos puede hacer sentir más vulnerables que el liguero de Montserrat Caballé. Además de que los botiquines y la munición que encontremos están muy racionados y no podremos ir disparando a diestro y siniestro en plan Rambo, la resistencia de los aliens de los últimos niveles es muy considerable, las trampas y encerronas están a la orden del día, los gigantescos niveles están diseñados de una manera realmente maquiavélica y los horribles face-hugger son una auténtica pesadilla si deseamos enfrentarnos contra ellos por las bravas (huir de ellos no es de cobardes, sino de personas que estiman su integridad física). Desde que intentamos convencer a

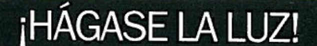
LAS TRAMPAS Y ENCERRONAS ESTÁN A LA ORDEN DEL DÍA, Y LOS GIGANTESCOS NIVELES ESTÁN DISEÑADOS DE UNA MANERA REALMENTE MAQUIAVÉLICA











Holybear de que existe una palabra llamada 'régimen' que permite disminuir la grasa abdominal sin necesidad de esfuerzo físico, pocas veces nos habíamos enfrentado a un reto tan difícil como el que nos propone este juego.

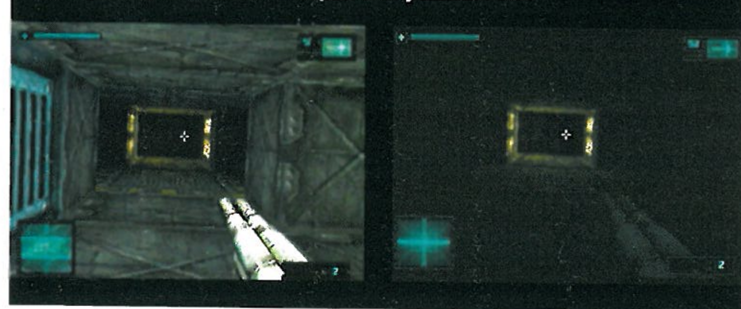
A VIVIR QUE SON DOS DÍAS

A lo largo del desarrollo del juego seguiremos un mínimo hilo argumental que nos hará manejar alternativamente a cuatro personajes distintos: la valiente Ripley, la inocente androide Cell y los rudos marines Di Stephano y Christie, aunque a la hora de la verdad únicamente la única diferencia entre ellos es alguna arma en particular y sus pecualiares gritos de dolor. Nuestro objetivo es muy simple: escapar de la inmensa nave



¡HÁGASE LA LUZ!

Al igual que en el soberbio *Alien vs. Predator* de PC, los focos de luz juegan un importante papel en el desarrollo de nuestra aventura. Como nos encontraremos con lúgubres callejones en los que la luz brilla por su ausencia (¡atención a este horrible chiste, que veinte cajas de bombones navideños caducados lo contemplan!) tendremos que hacer uso de nuestra linternilla particular que nos permitirá observar lo que antes no podíamos ver de ninguna de las maneras. Así, gracias a los notables efectos de iluminación del juego en tiempo real podremos encontrar callejones y conductos inesperados y salvadores.





"Que no Patxi, que no voy a por una olla, que te digo que eso no son centollooos...".

ADEMÁS DE LA EXCESIVA DIFICULTAD DEL JUEGO, NOS ENCONTRAREMOS POCA VARIEDAD DE ENEMIGOS Y LA MECÁNICA DE JUEGO ES ALGO REPETITIVA

en la que estamos atrapados con toda la fauna alienígena como compañera indeseable destruyendo de paso los clones desperdigados de Ripley. Cuando nos pongamos a explorar los diferentes niveles podremos apreciar el excelente nivel técnico de este título: los escenarios se cargan de un tirón (no como en *Quake II* con sus tiempos de carga intermedios), muestran unas asombrosas texturas en alta resolución y unos excelentes efectos de luz, están llenos de recovecos, pasadizos y conductos de ventilación y gracias al magistral diseño de algunos de ellos logran imbuirle a uno perfectamente en la piel de un pobre héroe solitario merodeando por tétricos y peligrosos parajes. Asimismo el motor 3D, salvo algunas ralentizaciones puntuales, es bastante suave y el apartado sonoro









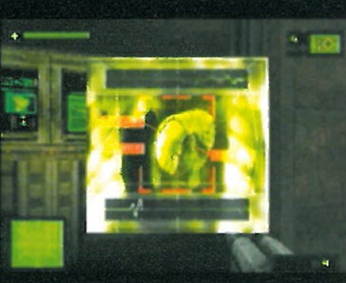
del juego es, además de original y arriesgado (se basa sólo en efectos y no hay ni rastro de banda sonora), poco menos que excepcional. Incluso alguno de los efectos que escucharemos (como las puertas automáticas a lo *Star Wars*, el ruido premonitorio de nuestro radar, los huevos 'Kinder sorpresa' al abrirse, el disparo de las metralletas o los rugidos y chillidos de los aliens) parecen sacados directamente del film. Lástima que las voces en castellano del ordenador de a bordo que escuchemos más que inquietud causen un poco de grima por su aspecto 'acatarrado-amuermado'.

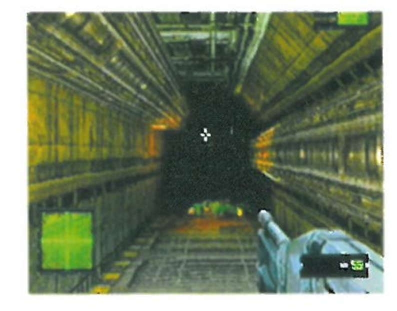
Todas estas excelencias técnicas se encuentran con algunas pegas jugables: además de la excesiva dificultad del juego (el auténtico elemento terrorífico), nos encontraremos poca variedad de enemigos (no estaría mal dejar de ver siempre el mismo alien o bicho plasta correteando por el suelo), y la mecánica del juego es algo repetitiva (buscar dispositivos, pulsar y continuar). Asimismo la desorientadora similitud de algunas zonas del mismo nivel a causa de la ausencia de mapa y la repetición de texturas (los 2MB de nuestra vieja Play no dan para más) hacen que este juego no sea accesible para aquellos que tengan una fuerza de voluntad o sentido de la orientación algo débil. Pero si te van las emociones extremas y además la saga de los Aliens ha significado tanto en tu vida como tu bautizo o tu primer bocadillo de Nocilla este inquietante y atípico shoot'em-up colmará todas tus ilusiones.

EL HUEVO SORPRESA

¡Quién no recuerda aquella memorable escena de *El octavo pasajero* en la que en plena merendola a un pobre fulano le surgía del estómago un asqueroso bicho similar a un cruce genético entre una lombriz y el feo de los hermanos Calatrava! Pues en *Alien Resurrection* correremos el riesgo constante de que un escurridizo *face-hugger* (ver captura de la izquierda) se nos acople repentinamente a nuestro careto cual máscara de Carnaval con vida propia y nos deje un regalito en nuestras tripas. Si no eliminamos a tiempo al incómodo parásito interno mediante un kit médico especial (Aviso: andan más escasos en el juego que las neuronas vivas en la Redacción de PlanetStation) los resultados serán demoledores para nuestra salud (¡adiós mundo cruel!). ¡Miedo a la carne de vaca loca! Bah, minucias al lado de esto.







ARRIBA

- EXCELENTE NIVEL TÉCNICO
- LA TÉTRICA AMBIENTACIÓN
- FIEL A LA SAGA

ABAJO

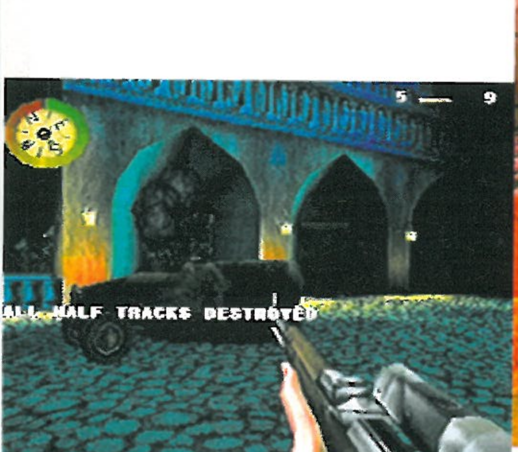
- DEMENCIALMENTE DIFÍCIL
- NIVELES CONFUSOS
- ALGO REPETITIVO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●





MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

¡VIVE LA RESISTANCE!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **DREAMWORKS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **7.990 PESETAS**

La magnífica atmósfera, la cuidada recreación histórica, la sigilosa acción y los montones de señores malos con acento alemán, entre otros elementos destacables que hicieron grande a *Medal of Honor*, los encontramos de vuelta en esta estupenda precuela. Aunque por desgracia, en el mismo pack, han vuelto los errores en la detección de colisiones, el clipping y el mismo y mejorable motor gráfico de su antecesor, con ligeros retoques. ¿Vale entonces la pena hacerse con esta nueva obra de Dreamworks?

ALMAS DE MEDAL

Lo cierto es que a primera vista, pocos cambios se advierten en este estupendo *shooter*. Pero sólo hace falta jugar un par de misiones para apreciar elementos de agradecer como la mejorada inteligencia artificial enemiga, la extensa longitud de los niveles, o el enorme nivel de detalle de éstos. Ahora podremos observar cómo los nazis se revuelcan por el suelo, se parapetan tras las esquinas o nos rodean para obtener una posición de tiro más ventajosa. Asimismo, ya no empezarán a doblegarse de dolor al primer tiro que les encajemos como en la primera parte, sino que harán falta unos cuantos impactos antes de que dejen de apuntar su arma hacia nosotros (a menos, claro está, que tengamos la suerte-habilidad-mala leche suficiente, léase lo apropiado, para acertarles en la cabeza).

Aunque las misiones, como antes, se reducen a encontrar y eliminar objetivos o pulsar interruptores, ahora podremos interactuar de una manera más profunda tanto con los elementos del escenario (básicamente, desplazándolos o destrozándolos) como con los personajes no jugadores. Buen ejemplo de ello es la misión en la que deberemos rescatar a un capitán aliado prisionero, y protegerle mientras fuerza las cerraduras del resto de habitaciones donde están retenidos los integrantes de su comando.

MEDALLA DE HORROR TÉCNICO

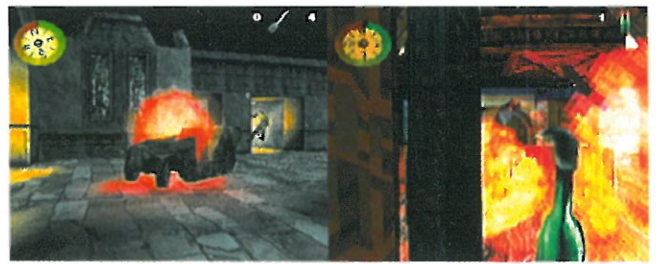
Gracias a las cuidadas escenas de vídeos históricos que preceden a cada una de las siete misiones localizadas en diversos escenarios como Grecia, Italia o el norte de África, podremos seguir las evoluciones de Mannon, la agente de la Resistencia y posteriormente de la OSS que guiaba al bueno de Patton en el primer *MOH*. Cada uno de los tres o cuatro niveles de que se componen estas misiones son auténticos laberintos de considerable tamaño, y algunos (como las calles de París o el castillo de Himmler) están recreados de una forma exquisita. Claro que todo ello no compensa el hecho de tener que soportar fallos en el motor de juego, que parecen heredados directamente de su antecesor. A veces nos quedaremos inexplicablemente encallados entre dos paredes, o dispararemos a un enemigo pegado a un muro consiguiendo únicamente hacer un bonito graffiti de agujeros mientras el adversario se divierte haciéndonos unos cuantos ombligos adicionales. Además, para dotar de

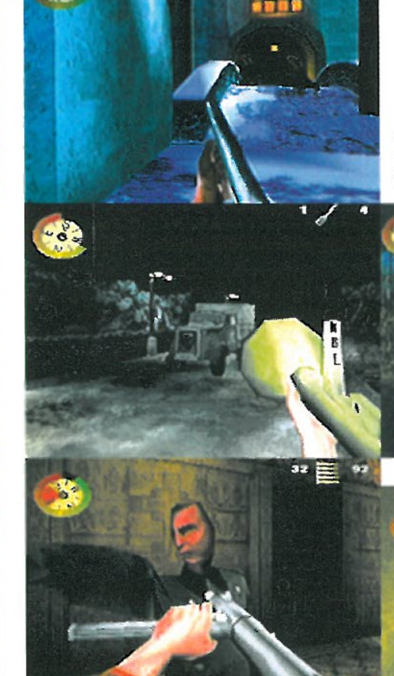
AHORA PODREMOS INTERACTUAR DE UNA MANERA MÁS PROFUNDA TANTO CON LOS ELEMENTOS DEL ESCENARIO COMO CON LOS PERSONAJES NO JUGADORES

¡SIGA A ESE SOLDADO!

En cierta misión, Mannon podrá colgar las botas durante unos minutos y permitir que un compañero suyo le haga de chófer, mientras ella descansa tan ricamente en un sidecar. Bueno, tan ricamente no, ya que el precio de tan fastuoso viajecito es la de eliminar todos los enemigos posibles con el artilugio que viene de serie, además del airbag y las llantas de aleación, en el vehículo: una metralleta de las que cuando disparan, disparan de verdad.



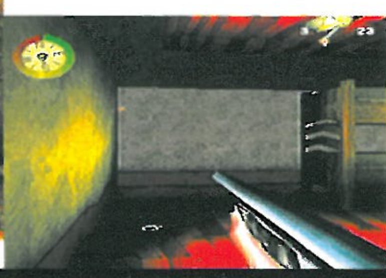




Abajo: "¿Cómo que el vino está peleoncillo? ¡Patxi, deja de dar tientos al Molotov!"









SONRÍA, POR FAVOR

Ciertas misiones nos obligarán a caminar entre las filas enemigas disfrazados entre otros de periodista alemana, armados cámara en mano. Gracias a este artefacto, podremos obtener instantáneas de mapas secretos, así como asistir a patéticos espectáculos de posturitas por parte de los soldados nazis, quienes en un vano intento por salir favorecidos ante el objetivo, no dudarán en adoptar las más ridículas poses. Un consejo: para acabar con tan lamentable demostración, no dudéis en obsequiar a estos individuos, más que con la cámara, con los proyectiles guardadados en la re-cámara de vuestras armas.







algo de variedad a los niveles, los desarrolladores han incluido algunas fases diurnas (prácticamente todas las anteriores transcurrían de noche para disimular el reducido horizonte), consiguiendo resultados bastante bochornosos. No hay más que ver la inquietante y tupida niebla amarilla que cubre los escenarios del desierto (¡niebla en el desierto, habéis leido bien!) para darse cuenta de que el motor de juego dista mucho de merecer una medalla de honor al esfuerzo.

De todas maneras, esta carencias técnicas se ven compensadas gracias a la impresionante ambientación sonora, que supera incluso a su antecesor. No sólo por

LAS CARENCIAS TÉCNICAS SE VEN COMPENSADAS GRACIAS A LA IMPRESIONANTE AMBIENTACIÓN SONORA, QUE SUPERA INCLUSO A SU ANTECESOR

los cuidados efectos de sonido de todas las armas al recargar o dispararlas, sino por los gritos de los nazis resonando en los anchos pasillos, las órdenes por megafonía que sobrecogen nuestros oídos en los descampados, todos ellos con distintos planos de profundidad y de cambio de localización (es altamente recomendable jugar a *Underground* en estéreo). Pero por supuesto, la palma se la lleva la excelente banda sonora, digna al igual que en *MOH* de la mejor superproducción hollywoodiense, y que hará que por momentos sintamos estar salvando soldados Ryans o elaborando listas como un Schlinder cualquiera.

¿Es realmente necesario entonces conseguir este estupendo *shooter*, después de haber jugado con la primera parte? Pues lo cierto es que, si disfrutasteis con la acción subida de tono del primer *Medal*, sinceramente creemos no necesario, sino imprescindible, que os hagáis con un ejemplar de *Underground*. El juego ya ha perdido el factor sorpresa, pero os aseguramos que los nuevos añadidos y las mejoras generales, así como unos optimizados modos multijugador, son suficientes para mantenernos ocupados durante horas salvando el mundo de hace años.

ARRIBA
- AMBIENTACIÓN SOBERBIA
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL MEJORADA
- LOS DISFRACES Y COMPAÑEROS

ABAJO
- GRÁFICAMENTE MUY MEJORABLE
- DEFICIENTE DETECCIÓN DE COLISIONES
- PARECIDO A SU ANTECESOR

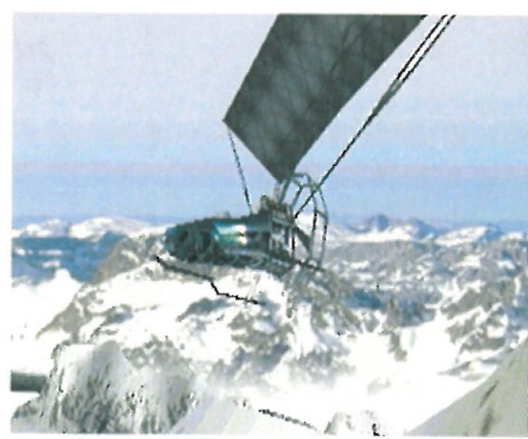
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	3.5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4

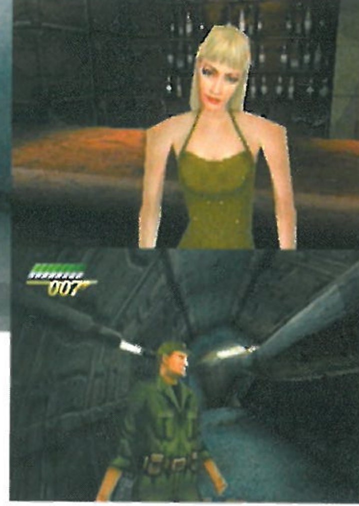
PUNTUACIÓN











EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE



MÁS QUE 'SUFICIENTE', 'NOTABLE'



¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **BLACK OPS**
EDITOR **ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **7.990 PESETAS**

El agente más *Bond*adoso del espionaje secreto vuelve de la mano de Black Ops para superar lo visto en su anterior título, *El Mañana Nunca Muere*. Bueno, vale, *El Mañana Nunca Muere* era una suerte de clónico de *Syphon Filter* que nos hacía sentir más como un 0 a la izquierda que como 007. Por suerte los desarrolladores han sabido enmendar su error, le han echado un buen vistazo al excelente *Medal Of Honor*, y han convertido a *El Mundo Nunca Es Suficiente* en un juego de acción con vista en primera persona que no defraudará a ningún fan del personaje creado por Ian Fleming (no, éste no es el señor que inventó la penicilina).

LA MAYOR VIRTUD DE ESTE JUEGO ES QUE REALMENTE CONSIGUE TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE QUE ESTAMOS PROTAGONIZANDO SITUACIONES TÍPICAS DE LAS PELÍCULAS DE BOND

La mayor virtud de este juego es que realmente consigue transmitir la sensación de que estamos protagonizando situaciones típicas de las películas de Bond y, creednos, estar en la piel de Pierce Brosnan sin tener que recurrir ni al gimnasio, ni a la peluca (en el caso de nuestro director Drako), ni al bisturí no tiene precio. Para conseguir su objetivo el



Izquierda: Las fans de Bond quedarían decepcionadas si supieran que el agente tiene tanta 'pluma'.

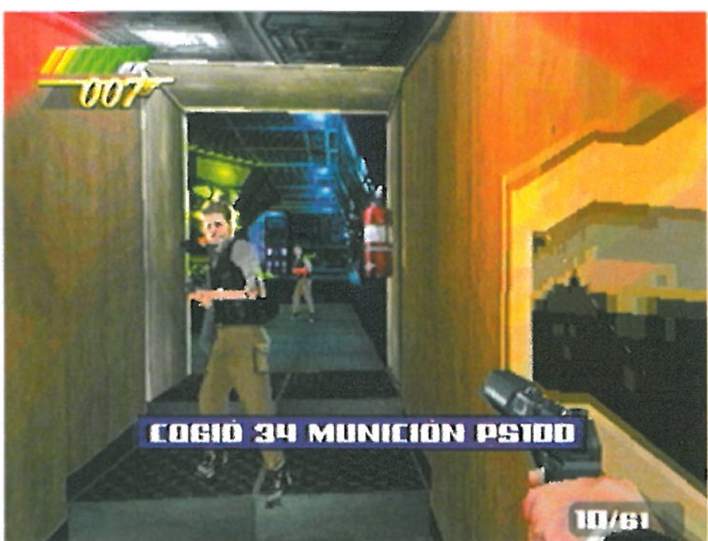


CON LICENCIA PARA APOSTAR

Sin duda la fase más original de todo el juego es la del casino en la que deberemos conseguir 100.000 dólares para tirar de la lengua de un confidente. Para ello deberemos apostar al Black Jack (no os preocupéis, que os explicarán cómo se juega si no lo sabéis) e intentar conseguir el dinero a base de intuición y teniendo más suerte que Bugs Bunny acariciando la chepa del jorobado de Nôtre Dame.







juego recurre a constantes escenas de vídeo sacadas de la película *El Mundo Nunca Es Suficiente* que se enlazan a la perfección con cada misión, a un intachable doblaje al castellano y a la utilización de todo tipo de armas e inventos dignos del mismísimo Inspector Gadget. Cámaras de vídeo con lanzamisiles incorporados (ideales para filmar los conciertos de Pedrito Ruiz), teléfonos móviles con sistema de electrocución, relojes con garfio y estilográficas explosivas forman parte del equipo básico que viene con el empleo de espía.

EL JUEGO RECURRE A CONSTANTES ESCENAS DE VÍDEO SACADAS DE LA PELÍCULA EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE QUE SE ENLAZAN A LA PERFECCIÓN CON CADA MISIÓN

CHICAS BOND

Las limitaciones gráficas de la PlayStation han hecho que las representaciones gráficas de los personajes interpretados por Sophie Marceau y Denise Richards dejen bastante que desear durante las misiones (hemos visto escobas con más curvas). Por suerte las numerosas secuencias de vídeo si que hacen justicia a la rutilante belleza de las protagonistas que, como es de esperar, caen desmayadas a la que les sueltas en la cara aquello de "mi nombre es Bond, James Bond" talmente como si te hubieras zampado medio kilo de queso de cabrales con ajos.



Las 11 misiones que se incluyen en el juego destacan, sobre todo, por su variedad: en algunas lo primordial es mantener el sigilo y NO matar a nadie, mientras que en otras hay que hacer un uso exhaustivo de la famosa licencia para matar. Tampoco falta la típica fase de infiltración, en la que te haces pasar por científico ruso plantando una acreditación en las narices del primero que tenga dudas sobre tu identidad (es lo que suele hacer Holybear en las ferias de videojuegos cuando le confunden con un figurante de la saga *Resident Evil* a primera hora de la mañana). La pega es que quizá el mapeado de los niveles sea algo pequeño, cosa que hace que se resienta bastante la duración del juego.

Audiovisualmente hablando el juego cumple la papeleta muy dignamente gracias, sobre todo, a un motor 3D muy suave. Los escenarios no van muy sobrados de polígonos que digamos, pero el gran nivel de detalle de las texturas lo compensa con creces. Lo que no tiene perdón es el martilleante uso que se hace del tema musical de James Bond, que suena con más insistencia que el detector de metales de la comisaría de Robocop. Por si fuera poco no se ha incluido la excelente canción de los títulos de crédito de la película a cargo del grupo *Garbage*.

Todo esto no quita que *El Mundo Nunca Es Suficiente* sea la mejor adaptación del universo Bond que se ha hecho para 32 bits. Quizá no llegue a la inconmensurable calidad de *Goldeneye* de Nintendo 64, pero la nueva creación de Black Ops es un sucedáneo muy estimable.

ARRIBA
FIEL 100% AL ESPÍRITU BOND
SIGUE EL ARGUMENTO DEL FILM
REPLETO DE GADGETS

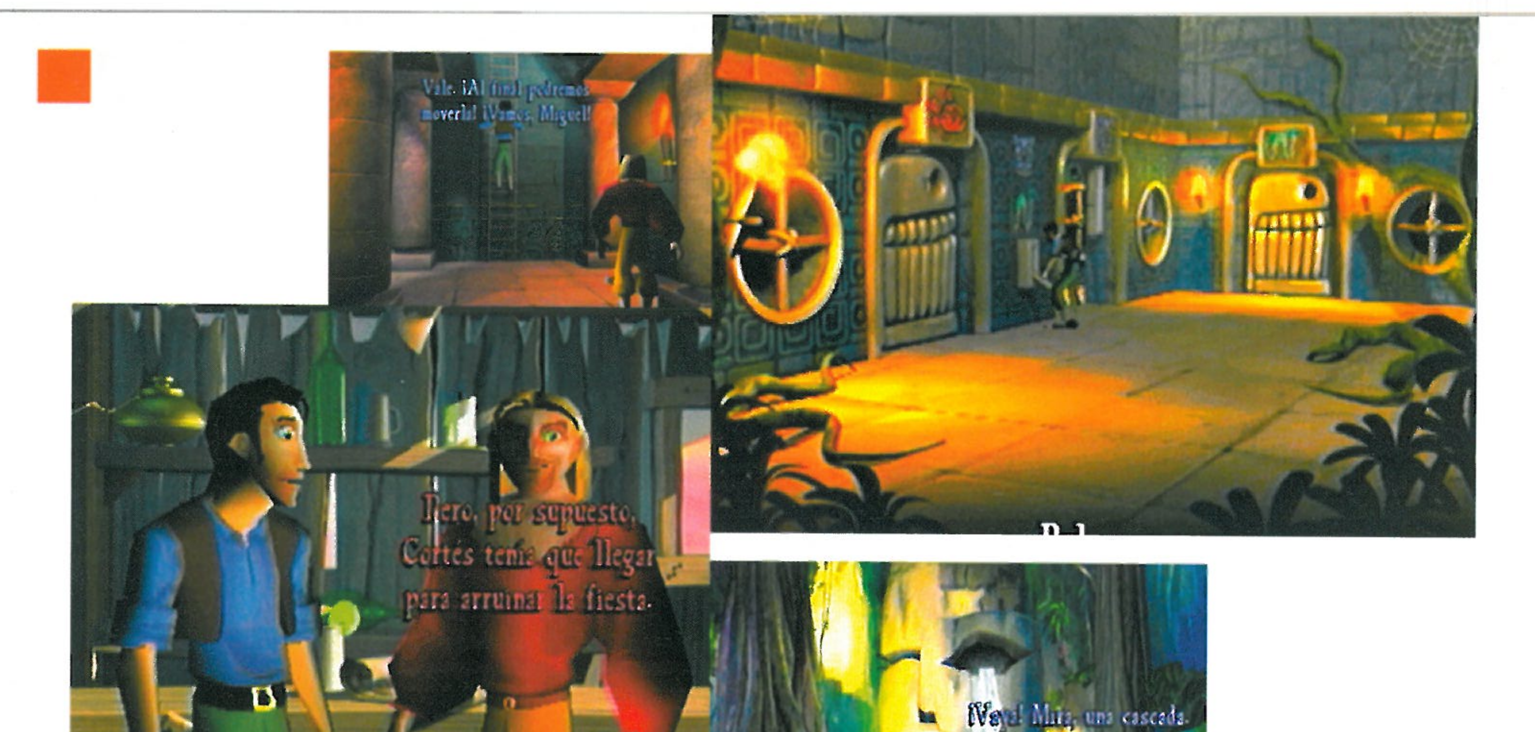
ABAJO
ESCENARIOS PEQUEÑINES
FALTA VARIEDAD MUSICAL
SE HACE CORTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN





LA RUTA HACIA EL DORADO

EL TIEMPO ES ORO

PLATAFORMA **PS ONE**
IDIOMA **CASTELLANO**
GÉNERO **AVENTURA GRÁFICA**
DESARROLLADOR **REVOLUTION SOFT**
EDITOR **DREAMWORKS**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **6.995 PESETAS**

Revolution Software se ha consolidado con este *La Ruta hacia El Dorado* como la mejor compañía a la hora de realizar una aventura gráfica en PSX. Este título tiene un aspecto técnico notable, presenta diálogos llenos de humor y situaciones absurdas que recuerdan por momentos al memorable *The Secret of Monkey Island*, muestra un interfaz de juego sencillo y práctico y permite avanzar en su atractivo argumento sin tenerse que estrujar demasiado las neuronas añadiendo además ciertos toques originales. Pero tantas cosas buenas muestra el juego que llega a saber a poco: su excesiva facilidad (hay puzzles de una sencillez sonrojante) y su corta duración (impropia de una aventura gráfica) pueden hacer que un fan experimentado de este tipo de juegos consiga descubrir el secreto de El Dorado en menos tiempo que nuestro redactor Holybear se zampa una bolsa de Doritos (que ya es decir).

GRACIAS A LOS NOTABLES FONDOS PRERRENDERIZADOS Y EL BUEN MODELADO, CONTROL Y ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES NUESTRAS INVESTIGACIONES SERÁN AGRADABLES A LA VISTA Y AL TACTO

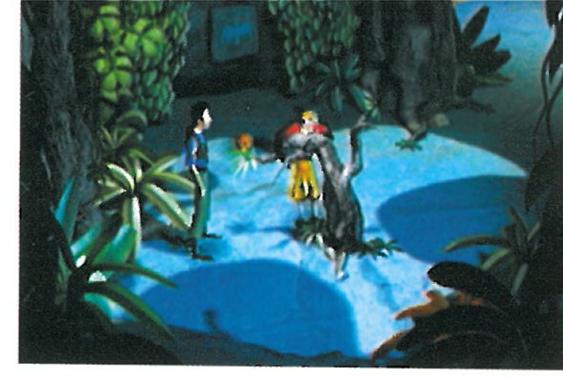
UN TESORO ES PARA SIEMPRE

Los dos pícaros protagonistas de esta aventura (basada en la película de animación de Dreamworks recién estrenada en nuestro país) tienen los castizos nombres de Tulio y Miguel y en plena conquista española del Imperio Azteca se marchan en busca de la mítica ciudad de El Dorado para convertirse en los Villalongas del siglo XVI. ¿Dos protagonistas? Sí. En un atractivo rasgo de innovación combinaremos la actuación de los

DOS MEJOR QUE UNO

La cooperación entre Tulio y Miguel, al igual que la de los componentes del Duo Dinámico, Roberto Alcázar y Pedrín o Pepe Gotera y Otilio, es fundamental para la consecución de buenos resultados en común. La fase en la que lo comprobaremos de una manera más fehaciente es la de la entrada al templo, en la que deberemos ir manejando alternativamente a ambos personajes para apretar palancas y poner en funcionamento plataformas móviles. La cosa irá bien si conseguimos que entre ambos personajes haya una buena simbiosis.



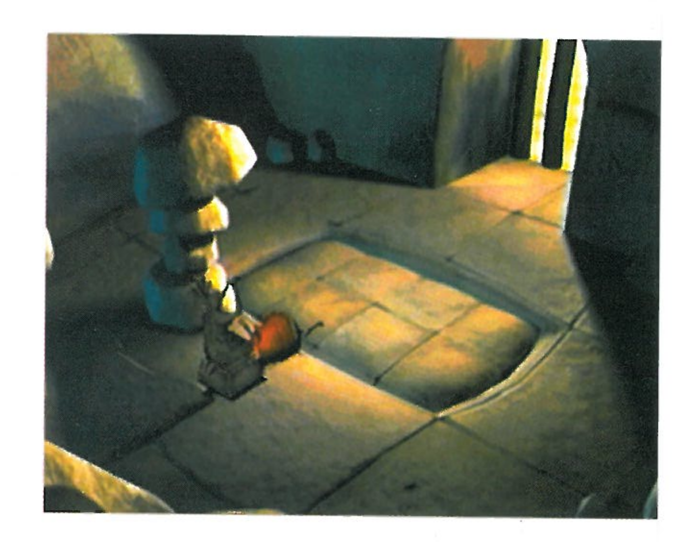






Arriba: Lo malo de los españoles es que comemos tan bien que al final nos ponemos como toneles.





dos personajes principales mientras éstos se dedican a mantener entre sí diálogos de besugos llenos de sarcasmo e ironía y notablemente doblados al castellano (aunque la calidad de las voces cuenten con un sampleado mejorable). También recibiremos la ayuda de graciosos secundarios como el caballo Altivo (un valeroso corcel que no tiene nada que envidiarle al famoso Imperioso de Jesús Gil) y el simpático armadillo Bibo en una aventura que a lo largo de 8 cortas fases entrelazadas por espectaculares secuencias de la película nos llevará desde una ciudad portuaria española a un tenebroso templo azteca pasando por siniestros galeones y bosques tropicales. Gracias a los notables fondos prerrenderizados y al buen modelado, control y animación de los personajes poligonales nuestras investigaciones serán agradables a la vista y al tacto (del Dual Shock, se entiende) y además el sencillo interfaz (un botón de inventario y otro de acción, y objetos con los que interactuar que se iluminarán cuando nos situemos a la distancia adecuada) nos evitará los habituales quebraderos de cabeza que debemos sufrir cuando nos enfrentamos a una aventura gráfica. Pero tan bien se nos pondrán las cosas que, a poco que nos demos cuenta, habremos derrotado al malvado Tzekel-Kan, una especie de Carlos Jesús azteca con taparrabos, y habremos puesto punto y final a una historia que se acelera incomprensiblemente en sus últimos momentos. La gran accesibilidad y sencillez de este juego es sin duda ideal para el público infantil que además hayan disfrutado de la película (pues veremos personajes que únicamente aparecen en las fabulosas secuencias de vídeo) pero para los más mayorcitos que busquen un producto de mayor solidez la sensación puede ser muy desconcertante. Y es que es agridulce ver una buena realización técnica, buenas ideas (como la aparición de algunas escenas de acción poco habituales en este tipo de juegos) y sentido del humor adulto en un sencillo juego que se acaba en un santiamén. *La Ruta hacia el Dorado* sin duda alegrará mucho la existencia a los más pequeños de la casa pero por su excelente planteamiento y realización tal vez hubiera merecido algo más de profundidad jugable y sobre todo, duración.

LA GRAN ACCESABILIDAD Y SENCILLEZ DE ESTE JUEGO ES IDEAL PARA EL PÚBLICO INFANTIL PERO PARA LOS MÁS MAYORCITOS LA SENSACIÓN PUEDE SER DESCONCERTANTE

ARRIBA

BUEN ASPECTO TÉCNICO Y JUGABILIDAD

EXCELENTES DIÁLOGOS Y SENTIDO DEL HUMOR

PUZZLES BASTANTE ACCESIBLES...

ABAJO

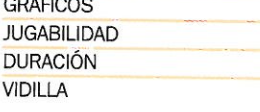
..QUE PUEDEN SABER A POCO

CORTA DURACIÓN

SI NO TE GUSTAN LAS AVENTURAS GRÁFICAS...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5





PUNTUACIÓN





THE MISSION MISIÓN… IMPOSIBLE

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO/LUCHA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **MICROÏDS**
EDITOR **MICROÏDS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Una de las cosas más destacable que hizo Louis 'ladrillo' Van Gaal durante su época en Barcelona City fue participar en aquel flipante anuncio de una marca deportiva en que famosos futbolistas sacaban partido de sus habilidades con el esférico para derrotar a siniestros ninjas en un edificio futurista. Una joya publicitaria, como aquel otro anuncio con la selección brasileña matando el aburrimiento a base de hacer diabluras con el balón en un aeropuerto (¿español?).

En *The Mission*, las fuerzas del mal futboleras (no nos referimos a Jesús Gil ni a los árbitros cegatos, sino a un

LA VERDADERA LUCHA LA TIENE UNO CON LOS MANDOS PARA EJECUTAR CON PRECISIÓN LOS DEMENCIALES MOVIMIENTOS E IR SUPERANDO NIVELES

ejército de ninjas), han sustraído un preciado balón, y la Fuerza Geo, integrada por nueve rutilantes estrellas mundiales entre las que están nuestros conocidos Figo y Guardiola, debe recuperar la pelotita de marras, conocida como Geo Merlín, para evitar que los malosos acaben dominando el mundo. Por cierto, os juramos que no nos inventamos el argumento, ni es consecuencia de que aún estemos convalecientes de la ingesta de turrones y mazapanes en mal estado. A fin de cuentas eso sería secundario si el juego ofreciera lo que prometía, es decir, una explosiva mezcla de fútbol y lucha, pero la verdadera lucha la tiene uno con los mandos para ejecutar con precisión los demenciales movimientos e ir superando los niveles que preceden al combate final contra el líder ninja. Los jugadores actúan por parejas y se supone que cada uno tiene habilidades específicas, pero es lo de menos porque al final todo se reduce a reventar enemigos a base de lanzar toda suerte de pepinazos.

Un título más para la colección de ilustres castañas encabezada por engendros como *Hugo* o *Barbie*. Jugarlo provoca ganas de pegar patadas… aunque desde luego no precisamente al balón.

ARRIBA
INNEGABLE ORIGINALIDAD
PARA DOS JUGADORES TIENE UN 'PASE'
PARA FANS DE DAVIDS, KANU Y COMPAÑÍA

ABAJO
MANEJO INCOMPRENSIBLE
GRÁFICOS BASTORROS
LICENCIA DESAPROVECHADA

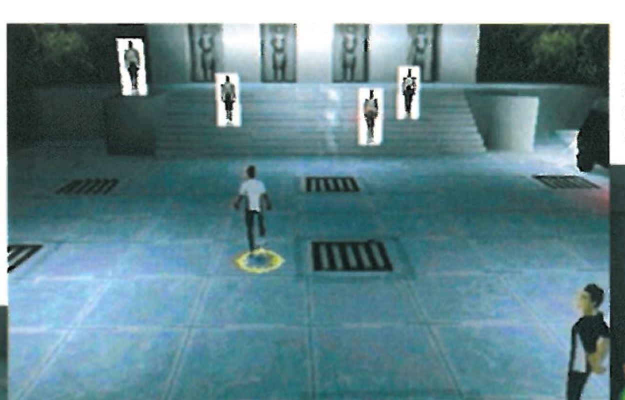
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN

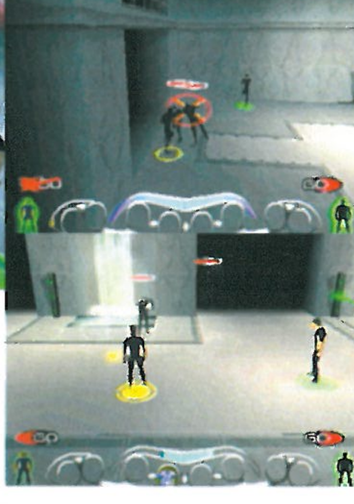


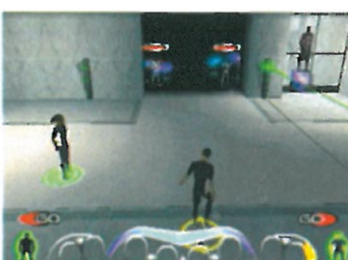


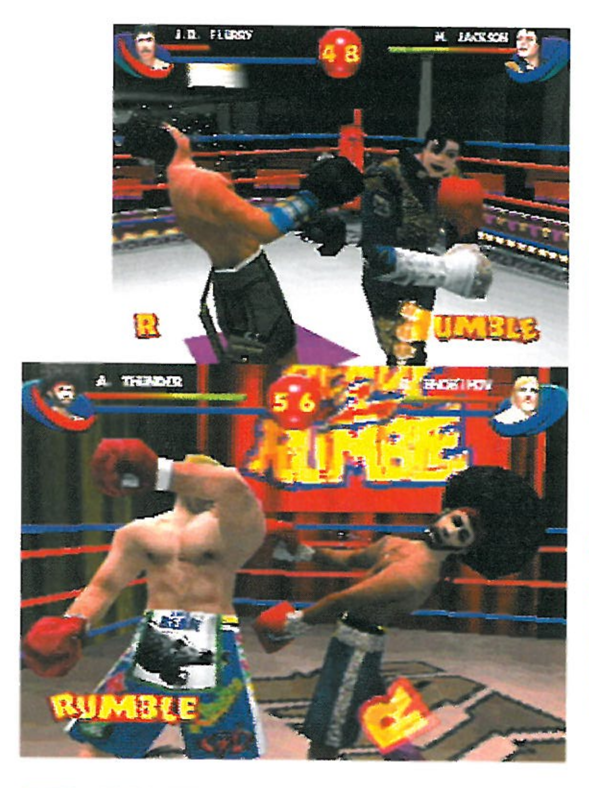




A ver si los programadores se aplican el cuento y se van de *missioneros* al corazón de Tumbuctú.

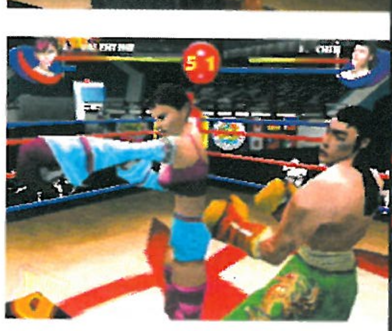








Derecha: "Cuando me dijeron que en este juego me pondría morado, pensaba que nos hicharíamos a comer".





READY 2 RUMBLE ROUND 2

LOS 32 BITS TODAVÍA TIENEN GANCHO

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **BEAT´EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **6.990 PESETAS**

La encarnación para PS2 de este juego de boxeo cómico fue responsable de muchas horas de trabajo perdidas en la redacción de PlanetStation (aunque hay quien opina que más se pierde cuando nos ponemos a escribir) y se ganó la respetable puntuación de 4 Planetas. Al igual que en la versión para 128 bits, en PlayStation tienes a tu disposición 23 boxeadores que se salen de lo corriente (algunos de ellos bloqueados de entrada), incluidos algunos favoritos de antaño como Afro Thunder y recién llegados como Michael Jackson y un doble de Bill Clinton, 'Mr. President'. La acción pugilística del original apenas ha cambiado, y cada luchador contará con un repertorio de puñetazos y ataques pasados de rosca. El ataque *rumble* del primer juego continúa presente, pero ha sufrido una ligera revisión. Sigues recibiendo letras por conectar golpes fuertes, pero ahora puedes cargar la barra tres veces y, soltando contra los oponentes un ataque *rumble* cargado al máximo, será posible sacarlos literalmente del ring.

AL IGUAL QUE EN LA VERSIÓN PARA 128 BITS, EN PLAYSTATION TIENES A TU DISPOSICIÓN 23 BOXEADORES QUE SE SALEN DE LO CORRIENTE

Obviamente, el elemento de descompensación en el apartado gráfico era a todas luces inevitable. Aunque los gráficos del juego no son ni mucho menos espantosos, cualquiera que haya clavado la vista en los vibrantes luchadores y estadios de la versión PS2 notará la diferencia de inmediato. Ahora los personajes se ven claramente angulosos, y los escenarios están más pelados que el trasero de un mandril. Es una lástima que esta reducción en calidad parezca haberse extendido a la misma jugabilidad, ya que los luchadores son tan tontos que seguramente deben ir a la discoteca con walkman.

Al menos sí que contamos con los mismos modos de juego que en las demás versiones (Arcade, Team Battle, Torneo...) y la opción de Campeonato cuenta con divertidos mini-juegos de entrenamiento que se agradecen a largo plazo. *Ready 2 Rumble Round 2* es bueno, pero no hubieran estado nada mal unas cuantas innovaciones a nivel técnico y jugable respecto a la primera parte.

VERÁS LAS ESTRELLAS

Gracias a Dios la reducción de bits de esta versión no se ha traducido en una reducción de la plantilla de luchadores, por lo que continuaremos disfrutando de la presencia de las estrellas invitadas como Shaquille O'Neal o Michael 'Milkybar' Jackson. También son desbloqueables Bill y Hillary Clinton, con los que podemos escinificar la 'reconciliación' de la pareja tras el *affaire* Monica Lewinsky.



ARRIBA
GRAN CANTIDAD DE PÚGILES
MICHAEL JACKSON, BILL CLINTON...
MUY DESENFADADO

ABAJO
ESCENARIOS DESÉRTICOS
BOXEADORES TONTAINAS
FALTAN NOVEDADES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 

THE MUMMY
PARA LLEVAR VENDAS... EN LOS OJOS

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**REBELLION**
EDITOR	**UNIVERSAL STUDIOS**
DISTRIBUIDOR	**KONAMI**
PRECIO	**6.990 PESETAS**

Con *The Mummy* pasa algo parecido a cuando vamos a una hamburguesería: si nos ofrecieran la carne grasienta, la mayonesa de bote, el ketchup con 0% de tomate, el pan recauchutado y la lechuga plasticosa por separado seguramente no tomaríamos ni un bocado, pero si lo ponemos todo junto conseguimos una conjunción horrorosa desde el punto de vista nutritivo, pero, sin embargo, es irresistible para el paladar. Pues bien, *The Mummy* cuenta con un motor gráfico cicatero, un control desesperante, y un desarrollo que no deja de ser un refrito de *Tomb Raider*... y sin embargo te mantiene pegado al mando.

La verdad es que no sabemos a ciencia cierta qué es lo que tiene de bueno realmente este título para mantener tan altas cotas de adicción, pero suponemos que se debe esencialmente a una dificultad muy alta pero que nunca llega a ser imposible y a un desarrollo de juego tan simple como fluido. Básicamente hay que ir resolviendo puzzles dentro de unas laberínticas ruinas egipcias para poder acceder a nuevas zonas del mapeado. Eso sí, a diferencia de los juegos de Lara Croft, aquí las zonas de exploración no son demasiado grandes, con lo que se evita que el jugador se pierda o se quede bloqueado. Del resto, lo único que se salva es la banda sonora orquestal y las escenas de vídeo que, evidentemente, han sido extraídas de la película en que se basa.

Y es que con un motor gráfico que ofrece menos imágenes por segundo que un *CineExin* con pilas caducadas, unos escenarios más oscuros que el sobaco de Will Smith y unas animaciones del protagonista que parecen realizadas con *motion capture* de Chiquito de la Calzada no se pueden verter grandes elogios. Bueno, vale, podríamos hacer un poco la vista gorda sobre todos estos aspectos porque se trata de cuestiones de carácter, digamos, estético; pero lo que no tiene perdón posible es el insensible control que afecta directamente a la jugabilidad. Y es que no es de recibo que realizar un salto dependa más de un factor aleatorio de probabilidades estadísticas (la 'potra' para los amigos) que de nuestra pericia al mando. Pese a todo, es una buena opción para aventureros que ya se hayan hartado de las arqueólogas con sobreproducción de hormonas.

LA VERDADERA LUCHA LA TIENE UNO CON LOS MANDOS PARA EJECUTAR CON PRECISIÓN LOS DEMENCIALES MOVIMIENTOS E IR SUPERANDO NIVELES

ARRIBA
- ENGANCHA COMO EL VELCRO
- BANDA SONORA DE PELÍCULA
- SI TE GUSTAN LOS RETOS...

ABAJO
- GRÁFICOS PARA EMBALSAMARLOS
- TU PEOR ENEMIGO: EL CONTROL
- MINI-JUEGOS DESESPERANTES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN



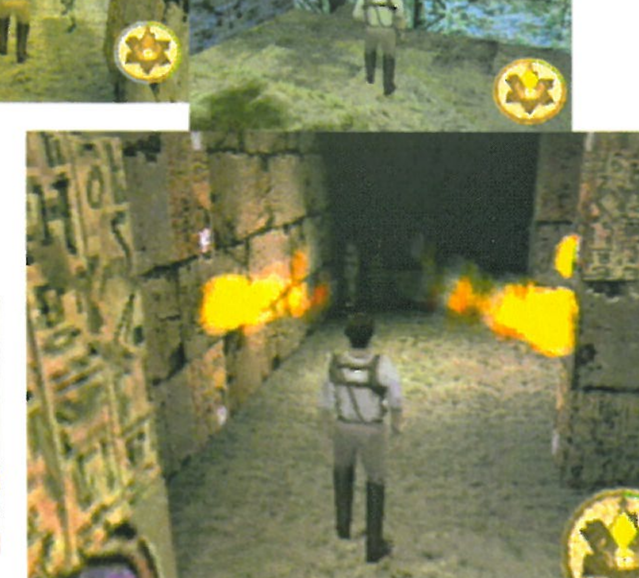
ESTO NO ES UN MOMIO

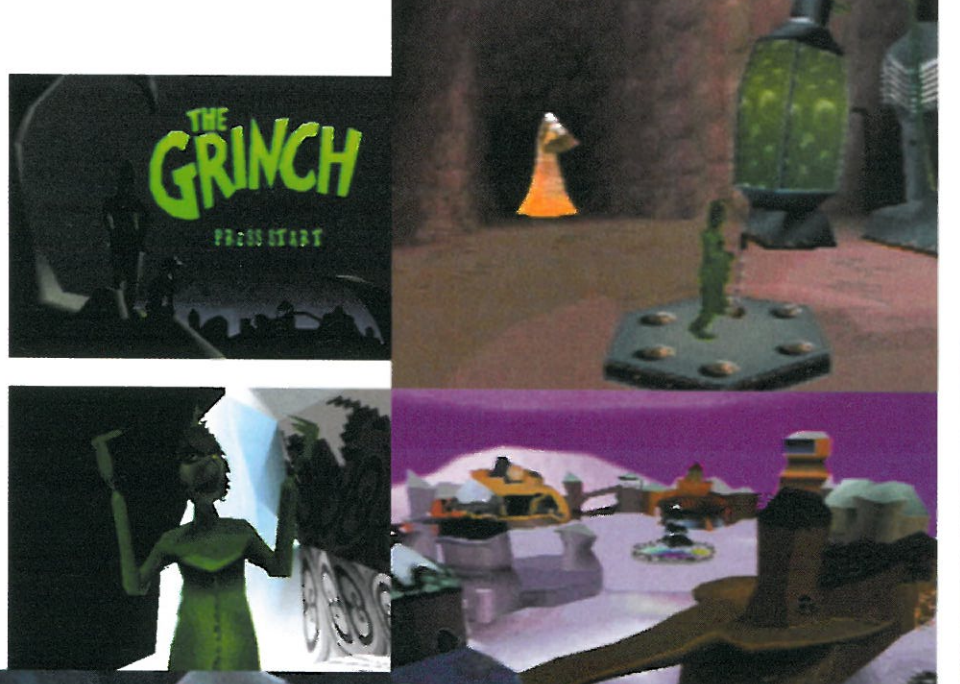
Los programadores han querido dar algo más de variedad a *The Mummy* añadiendo unos cuantos mini-juegos de acción que rompen con la tónica aventurero-exploradora general. Lástima que tan buenas intenciones hayan dado como resultado unos retos imposibles que ponen a prueba la resistencia del chasis de la PlayStation (por aquello de que seguramente recibirá más de un puñetazo de los jugadores con crisis nerviosas). Así, por ejemplo, recorrer el río Nilo encima de un tronco es una misión suicida en la que veremos aparecer los obstáculos a medio metro de nuestras narices (agradecédselo al lamentable motor del juego), y la fase de plataformas en la que tenemos que sortear obstáculos rodantes no es capaz de pasarla a la primera ni el mismísimo Mario.



Abajo: José Manuel Parada junto a dos invitadas del programa *Cine de Barrio*.







Los rumores sobre la adicción del actor Jim Carrey al poleo menta parecen ser ciertos.



EL GRINCH

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO (VERDE)?



PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**UNIVERSAL MIND**
EDITOR	**UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR	**KONAMI**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Si acabasteis hasta el gorro de la orgía consumista navideña y de tanta bondad de todo a 100, no podéis perderos este lanzamiento de Universal Mind. *El Grinch*, encarnado en el cine por el insufrible Jim 'gestitos' Carrey es un huraño personaje que rompe regalos, estampa huevos podridos contra las casas, esquiva a los niños que le hacen cariñitos, ataca al prójimo con su fétido aliento... Un planteamiento original que parece invitar al gamberrismo de baja intensidad (tranquilos papás, es apto para menores, nada que ver con los *dettructtores* de *South Park*). *El Grinch* es un ser monstruoso y más verde que una peli de destape de los años 70, pero es fácil identificarse con él, ya que los muy cursis habitantes de Who-Ville le han desterrado injustamente a una helada caverna. Pero el hombre, o lo que sea, es un fenómeno diseñando curiosos artilugios, y su objetivo principal es recuperar los planos que le permitirán construir dichos inventos.

EL JUEGO ES MUCHO MÁS QUE UN PLATAFORMAS 3D: EL GRINCH SE DISFRAZA PARA DAR ESQUINAZO A LOS ENEMIGOS Y AVANZA CON SIGILO

¡FELIZ *NAVIBROUARGH*!

El protagonista (que por cierto, guarda un asombroso parecido con cierto presidente autonómico) tiene por compañero de fatigas a Max, un simpático perrillo, a quien gobernamos para acceder a pasajes estrechos. El juego es mucho más que un plataformas 3D: el Grinch se disfraza para dar esquinazo a los enemigos y avanza con sigilo cuando la ocasión lo requiere. Tampoco faltan los saltitos de rigor y hasta giros de trapecista a lo *Tombi*. Las animaciones del Grinch y su mascota son dignas de ver, aunque la gráfica en general cumple sin más. Los imaginativos puzzles y una adecuada ambientación apoyada en la música y en un cuidadísimo doblaje al castellano son otros puntos a favor. Por su parte, el narrador se lo trabaja de verdad: habla en verso, con un tono *naïf* y pausado muy apropiado para los peques, aunque desde luego el juego tiene alicientes de sobra para atraer también a jugones mayorcitos. ¿O es que habíais visto antes una barra de vida que baja cuando abrazan al protagonista?

ARRIBA
- EL MORBILLO DE SER MALO
- VOCES Y EFECTOS SONOROS
- DESARROLLO VARIADO

ABAJO
- ES SENCILLITO
- GRÁFICOS MEJORABLES
- PUZZLES IRREGULARES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○

MORT THE CHICKEN POLLOS AL CUBO

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**ANDNOW**
EDITOR	**CRAVE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**4.995 PESETAS**

Los pollos están de moda. Al igual que Rocky de *Chicken Run*, Mort es un héroe gallináceo, con una misión concreta: salvar a los pollitos de unos malvados cubos que les quieren secuestrar. Tan delirante argumento nace de las imaginativas meninges de la gente de AndNow, responsables en su día de *Ecco the Dolphin*, un juego que aunque de refrescante originalidad, se le acusó de ser un somnífero más potente que ver un reportaje sobre la reproducción del paramecio a la hora de la siesta.

No es el caso de *Mort the Chicken*, un juego en el que empezaremos sabiendo que los pollos son la especie dominante en el planeta. Mort conduce un show en una cadena televisiva, conectada misteriosamente a través de un portal cósmico (o algo así) con una dimensión paralela en la que habitan los Booylan, unos tipos que están muy cuadrados, o mejor, muy cúbicos ya que se trata de cubitos, y no precisamente de caldo de pollo (ejem... nuestros chistes también sufren la cuesta de enero). Los Booylan están empeñados en capturar a los pollos de la granja de Mort, que debe localizar a los pollitos y dejarlos a buen recaudo fuera del alcance de la amenaza cubista. Para ello, recorrerá varios niveles plagados de cubos que se deslizan por el suelo o giran 'por la cara' en plan *Kurushi Finals*. No hay armas, no hay combates (aunque nuestro plumífero héroe puede, eso sí, hacer pupita con su cresta): todo se reduce a una frenética exploración de cada rincón de la granja, que está sembrada de *power-ups* y sabroso pienso para recuperar energía. Una vez localizados, los pollos siguen a Mort hasta que les pone a salvo.

COMPARADO CON LOS SOFISTICADOS PLATAFORMAS DE HOY EN DÍA, MORT THE CHICKEN PUEDE PARECER MODESTITO, AUNQUE GANA BASTANTES ENTEROS GRACIAS A SU PARTICULAR SENTIDO DEL HUMOR

LA FAMILIA POLLO

Comparado con los sofisticados plataformas de que dispone hoy en día nuestra PlayStation, *Mort the Chicken* puede parecer modestito, aunque gana bastantes enteros gracias a su particular sentido del humor. Las animaciones del protagonista, que gira la cabeza y abre los ojos cómicamente, los noticiarios con pareja de presentadores al uso, las pedorretas consecuencia de la ingestión de pienso verde... El country y los raps polleros que acompañan la acción también rayan a gran altura, al igual que las imágenes que ilustran los tiempos de carga, auténticas parodias de algunos cuadros muy famosos. Un juego bastante recomendable si lo que andáis buscando es un plataformas diferente.

ARRIBA
- ORIGINALIDAD Y BUEN HUMOR
- CONCEPTO SIMPLE Y JUGABLE
- MÚSICAS DE CALIDAD

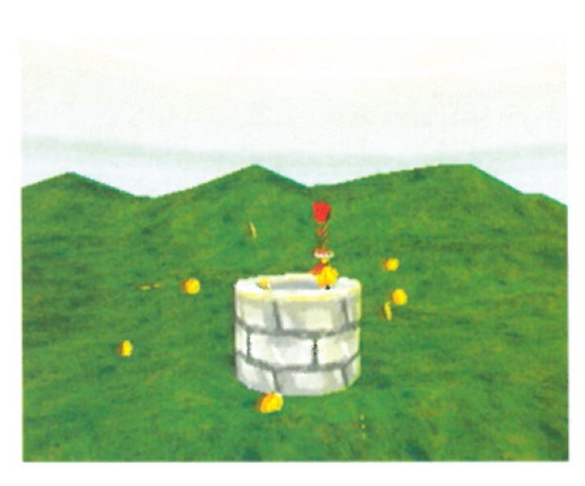
ABAJO
- UN TANTO MAREANTE
- GRÁFICOS SÓLO FUNCIONALES
- SE ECHAN EN FALTA SUBJUEGOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 





Izquierda: Hay que ver cuántas desgracias hay en el mundo, en las noticias de la tele ves cada *pollo*...

FIFA 2001 GOLES SON AMORES

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Pese a arrasar en las listas de ventas, los *FIFA* siempre han levantado polémica, e incluso han proporcionado verdaderos 'pestiños', como la entrega del 97 con aquellos zombificados futbolistas y el delirante modo fútbol sala. *FIFA 2001* no rompe de forma drástica con sus precedentes, pero es un potente simulador capaz de poner en algún aprietillo al ya tópicamente *intocable ISS Pro Evolution.*

Tal y como nos tiene acostumbrados EA Sports, el arrollador apartado documental, con 16 ligas europeas y cincuenta y tantas selecciones, incorpora este año ascensos y descensos. Además, el desarrollo de los partidos, que a fin de cuentas es lo fundamental, resulta menos rutinario que de costumbre. Las combinaciones son más intuitivas y los caminos hacia el gol, variadísimos, aunque los córners y las jugadas a balón parado siguen siendo la mejor opción. Los planos televisivos que muestran a varios jugadores protestar ostentóreamente una decisión arbitral o forcejear jugándose la expulsión son una pasada. Y es que en *FIFA 2001* los futbolistas parece que han cogido un ramalazo macarra considerable. Gráficamente, siguen siendo enormes, aunque *canta* bastante ver cosas como Rivaldo rubio o a Petit sin su carismática coleta, y con rostros en general algo desdibujados.

LAS COMBINACIONES SON MÁS INTUITIVAS Y LOS CAMINOS HACIA EL GOL, VARIADÍSIMOS, AUNQUE LOS CÓRNERS Y LAS JUGADAS A BALÓN PARADO SIGUEN SIENDO LA MEJOR OPCIÓN

DE VUELTA AL CAMPO

La nueva regla que suprime la sanción a los pasos del guardameta está bien reflejada: si su equipo va perdiendo, los porteros rivales se marcan unas carreritas hacia la frontal para chutar rápidamente. Por el contrario, el entrenamiento de penaltis resulta desconcertante, y los muy publicitados 'movimientos de reacción', destinados a subir unas décimas el coeficiente de inteligencia artificial de los futbolistas, tampoco son nada del otro jueves.

El catálogo de frases del dúo Lama-González sigue sin encajar como debiera con las acciones, y ello da pie a situaciones surrealistas, como escuchar "Están perdiendo demasiados balones" a los 15 segundos de juego, aunque los efectos sonoros están en la habitual línea de brillantez. El público entona cánticos de *hooligan*, como un curioso "¡¡¡EEEEEEEAAA!!!" que parece homenajear subliminalmente a la casa madre de la saga.

A los puristas seguramente no les entusiasmará tal lluvia de goles, y es evidente que el fútbol de Konami sigue siendo más sutil (aunque el nuevo *ISS* es un peligroso paso atrás, por decirlo finamente), pero desde luego éste es el más logrado de los *FIFAS* y uno de los mejores juegos de balompié para Play.

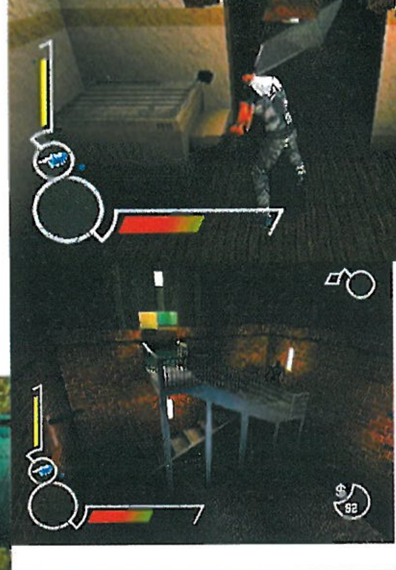
ARRIBA
GRAN ESPECTÁCULO VISUAL
ENCICLOPÉDICA BASE DE DATOS
EL MODO TEMPORADAS

ABAJO
SIN CAMBIOS REVOLUCIONARIOS
EL ENTRENAMIENTO DE PENALTIS
NARRACIÓN DESACOMPASADA

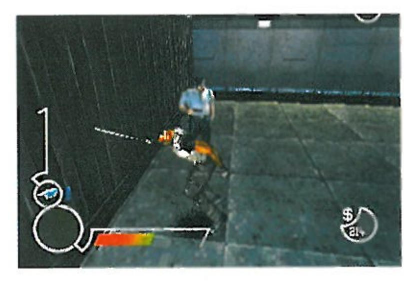
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 

Hasta ahora sabíamos por las películas que los vampiros eran unos señores 'malos con colmillos', pero con Blade hemos descubierto que pueden ser el 'colmo de malillos'.




BLADE LO MÁS SANGRANTE ES QUE PAGUES POR ÉL...

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**AVENTURA DE ACCIÓN**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**HAMMERHEAD**
EDITOR	**ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Pobre Blade. Mucho nos las prometíamos con la adaptación a videojuego de las aventuras del medio humano-medio vampiro enfrascado en una cruzada contra los chupasangres del mundo (no, Rivaldo de momento está a salvo) pero el resultado ha sido tremendamente decepcionante cuando menos.

La trama está ambientada antes de los hechos descritos en la película de Wesley Snipes, y toma su "inspiración" de los populares cómics de la Marvel. El juego, increíblemente, ha sido desarrollado por Hammerhead (¡a qué sesiones intensiva de *Cine de Barrio* han sometido a estos tíos para que haya degenerado tanto su arte!), el equipo responsable del excelente *Quake II* de PSX. Pero a diferencia del *shooter* subjetivo, en *Blade* la acción se ve desde una perspectiva en tercera persona a lo *Syphon Filter* y las ralentizaciones y pérdidas de frames son de antología.

A ello se suman unos escenarios monótonos con unas texturas de parvulario y unos enemigos ridículamente animados (tampoco iban a venir bailando la conga, claro... nada, que ni con chistes malos mejora la cosa) a los que puedes despachar con la fiel espada de Blade o con un par de balazos.

EL ÁNGULO DE CÁMARA LAS PASA CANUTAS TODO EL RATO PARA SEGUIR LA ACCIÓN, Y A MENUDO NO TE DEJA VER LA SITUACIÓN

LA PRIMERA EN LA FRENTE

En cuanto al desarrollo de la acción, el ángulo de cámara las pasa canutas todo el rato y a menudo no te deja ver tu situación o la de los enemigos. Esto nos lleva al siguiente problema: unas secuencias de combate de lo más soporífero. Durante la primera hora de juego sólo encuentras tres tipos distintos de enemigos entre los que destacan unos vampiros armados con tuberías (?). Luego se suman patéticos zombies, chuchos de mala muerte y karatekas de saldo. Teniendo en cuenta que, aparte de unos puzzles la mar de flojos (accionar interruptores para abrir puertas) y unas secciones de plataformas mal ideadas, el grueso del juego lo constituyen estos encuentros con los enemigos, queda claro que *Blade* es un título soso de narices.

La sensación de hastío se ve reforzada por unos controles torturadores, sobre todo a la hora de manejar la espada, pues Blade se tambalea por ahí de una forma nada convincente (la de humanos, no, vale... pero ¿seguro que éste no le da a la Sangre de Toro?). Y el sonido está igualmente falto de inspiración: un cutre-techno estomacante de fondo y unos gruñidos y quejidos de una simplicidad pasmosa. Si buscas una aventura de acción de este tipo, ve a por las dos entregas de la serie *Syphon Filter*, mil veces más entretenidas que esta majadería rimbombante que mancilla sin vergüenza el nombre del famoso vampiro cazavampiros.

ARRIBA
- EL PROTAGONISTA
- AMPLIOS ESCENARIOS
- SANGRE A TUTIPLÉN

ABAJO
- TÉCNICAMENTE MEDIOCRE
- JUGABLEMENTE SOPORÍFERO
- NADA QUE VER CON LA PELI... NI CON EL CÓMIC

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN 

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE LA FAMILIA RANA

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**BLITZ GAMES**
EDITOR	**HASBRO INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**2.995 PESETAS**

Frogger 2 es un plataformas tridimensional diferente, porque no se basa en la libre exploración, sino en simples saltos en las cuatro direcciones posibles, como si te movieras por casillas (muy coherente: las ranas no corren, que sepamos). Este peculiar comportamiento próximo al puzzle no limita la diversión, ya que la dinámica del juego engancha de mala manera.

El argumento de esta continuación es simple cual mecanismo *chupetil*: el cocodrilo Swampy —lo veremos en una escena cinemática, todas son de tremendo nivelón— ha raptado a los bebé rana mientras el protagonista y su flamante novia, Lillie Frog, se están haciendo arrumacos. El rescate de las ranitas es la excusa para gozar de un variadísimo diseño de niveles, que abarca desde jardines hasta estaciones espaciales pasando por templos aztecas, con mucho pasillo con enemigos arriba y abajo, en la línea del comecocos 3-D, y una suave cámara que muestra la acción desde el mejor ángulo. *Frogger 2* destapa nuevas habilidades: súper salto, lengüetazo *recoge-powerups* y un 'power-croak', un súper grito imprescindible para localizar a la descendencia de renacuajos del protagonista. Un modo Arcade que permite cambiar de personaje y los subjuegos de carreras del modo multijugador redondean un titulazo con el toque de clase de los grandes.

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 





BREAKOUT LA CAÍDA DEL MURO

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**PUZZLE**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ATARI**
EDITOR	**HASBRO INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**2.995 PESETAS**

Al igual que el pasado año Atari ha decidido versionar uno de sus títulos clásicos a los 32 bits, como hizo con *Pong* o *Centipede* (un lamentable tostón que no valía un *pede*). Esta temporada se ha superado a sí misma con una magnífica versión del clásico rompemuros *Breakout*. La mecánica, copiada hasta la saciedad por otros juegos, es de lo más simple y adictiva que se haya visto en el mundo de los videojuegos (quien haya malgastado horas y horas con *Arkanoid* o su segunda parte *Revenge of Doh* sabrán de lo que hablamos): una pelota, una barra y un muro que destrozar. Pues bien, Atari ha rizado el rizo dotando de vida propia a estas barras, calcadas a las de *Pong*, en un divertido modo Historia con curiosos objetivos: golpear caballeros con armadura para lanzarlos al agua, huir corriendo de un lobo al que tendremos que lanzarle bolas, o deshacernos de unas molestas gallinas en una fase-homenaje al mítico *Space Invaders*. Si a ello le añadimos un modo Multijugador divertido y variado (habrá que fastidiar al contrario escupiéndole fuego, o espantar a las gallinas que haya podido recoger, entre otros) tenemos un excelente título para PlayStation con la jugabilidad y la diversión de los clásicos. Magnífico (¡y barato!) homenaje de Atari.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 

WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS

LA LIGA DE LOS ESTRELLADOS

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**6.990 PESETAS**

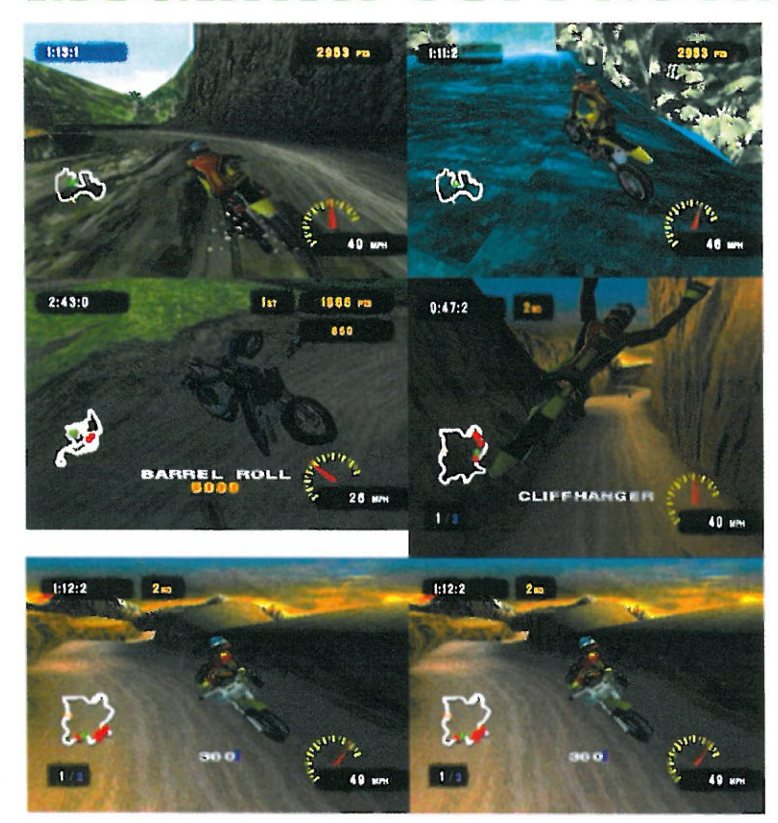
En el año 2062 viviremos muy agobiados en un futuro apocalíptico, pero podremos permitirnos lujos como comprarnos la PS2 tras 63 años de ahorro y reservas de unidades o ver en la televisión los combates de tanques de la *World Destruction League*. *WDL: Thunder Tanks* es un plagio descarado de aquel horrible *Battletanx: Global Assault* que consigue lo más difícil: ser peor que su infame modelo. Este título o bien lleva 5 años acumulando polvo en las oficinas de 3DO o ha sido programado en medio de una juerga etílica: ralentizaciones tremendas, control de los chapuceros tanques es criminal y los entornos tridimensionales parecen estar construidos con cartulina y pegamento. Los aburridos modos de juego (un torneo en el que deberemos ir superando rondas a base de misilazos y captura de banderas, y cuatro más para dos jugadores clavados al modo principal) incitan a la siesta o al suicido dependiendo del aguante del jugador. Además, lo único aceptable, sus delirantes secuencias de vídeo, duran muy poco. Pero todo esto palidece ante el que sin duda es el mayor defecto de este lamentable juego: que ya hay una segunda parte en marcha...

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	2
VIDILLA	1

PUNTUACIÓN



MCGRATH VS. PASTRANA: FREESTYLE MOTOCROSS



FREESTYLE MOTOPUAGH

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SIMULADOR**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**Z-AXIS**
EDITOR	**ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**7.990 PESETAS**

Parece que el hecho de gratificar a los señores McGrath y Pastrana para que tengan el dudoso honor de apadrinar este título ha dejado sin recursos económicos a Acclaim para pagar a un buen grupo de programadores. Si no, no se entiende que salga al mercado y tengamos que soportar este bochornoso simulador de motocross. Para empezar, los modelados poligonales son infames, tanto los corredores como las motos están diseñados con un número de polígonos tan escaso como la vergüenza de sus desarrolladores, los movimientos de vehículo y deportista van cada uno por su lado, y la tierra que levanta la motocicleta a su paso parece más bien caspa que se le cae al tipo que la monta. El sonido de estos trastos raquíticos, en lugar de parecer 125 centímetros cúbicos a toda potencia, se asemeja más bien a la machacona musiquilla de las persecuciones de los capítulos de *Benny Hill*. Tan sólo la libertad de recorrido en la mayoría de circuitos (podremos buscar toda suerte de atajos ocultos, bastante frecuentes en los recorridos para adelantar posiciones) y la facilidad a la hora de realizar trucos son los únicos elementos destacables en un título, sencillamente, deleznable.

AMBIENTACIÓN	1
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN



ACTION MAN DESTRUIR A X

NOS VOLVEMOS A ENCONTRAR, MUÑECO

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**BLITZ GAMES**
EDITOR	**HASBRO INTERACTIVE/3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

En *Action Man: Destruir a X*, el muñeco con músculos hasta en las pestañas vuelve a enfrentarse a su viejo enemigo Míster X, que esta vez la ha tomado con dos pobres científicos secuestrados y un satélite espacial 'ecologista' (¡?) que desea sabotear. En su segunda aparición en PSX, el bueno de Action se dedicará a demostrar sus dotes al volante en unas fases a lo *Grand Thefth Auto* (aunque sin la carga macarra de éste, que Action es muy duro pero no desea hacer mal a nadie) con múltiples misiones a cumplir, algunas divertidas pero otras simples plagios de viejas antiguallas como *Prohibition* o *Mastermind.* Entre fase y fase podremos echarnos unas carreras de coches o *snocross* (¡?) y nos enfrentaremos a disparo limpio a dinosaurios y maléficos robots. Lamentablemente, el débil hilo argumental del juego y la ausencia de las notables fases de infiltración presentes en la anterior entrega hacen que esta secuela, pese a su notable nivel técnico y su variado desarrollo, muestre menos coherencia y personalidad que su predecesor. Aun así, estamos ante un juego bastante correcto, ideal para los fans más pequeños del muñeco de marras.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN



TIGGER TRAS EL BOTE DE MIEL

SE HIZO LA MIEL PARA LA BOCA DEL NIÑO



PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**DOKI DENKI**
EDITOR	**NEW KID CO.**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**4.995 PESETAS**

Acostumbrados como estamos a que 'juego para niños' sea sinónimo de 'pestiño con muchos colorines en la pantalla', es de agradecer encontrarse con un título como *Tigger Tras el Bote de Miel* que ofrece una presentación y un acabado técnico irreprochable que deja atrás los sinsabores que hemos sufrido en títulos tan desaprovechados como *Los Picapiedra* o *Tom y Jerry*. *Tigger* es un plataformas puro y duro de desarrollo horizontal que recuerda bastante a la exitosa adaptación para PlayStation del *Tarzán* de Disney, aunque en esta ocasión los gráficos son bastante mejores y, ejem, bonitos. Lástima que la jugabilidad sea bastante monótona (en el 90% de los niveles el objetivo es recoger un número determinado de tarros de miel para pasar a la siguiente fase), que sólo se ve interrumpida por minijuegos 'clásicos' como el de piedra, papel y tijera. Vamos, que aquellos que hace tiempo que han aprendido a atarse los zapatos sin ayuda materna, lo encontrarán soso. Eso sí, hay cosas que el maltratado público infantil agradecerá mucho: un control tan sencillo como fiable, secuencias de vídeo de la película en la que se basa y un excelente doblaje al castellano (¡bravo Ubi!). Si tienes un hermano pequeño regálale *Tigger Tras el Bote de Miel*: estará más contento que Forrest Gump en la fábrica de Ferrero Rocher.

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN



TOM & JERRY EN PORRAZOS A DIESTRO Y SINIESTRO

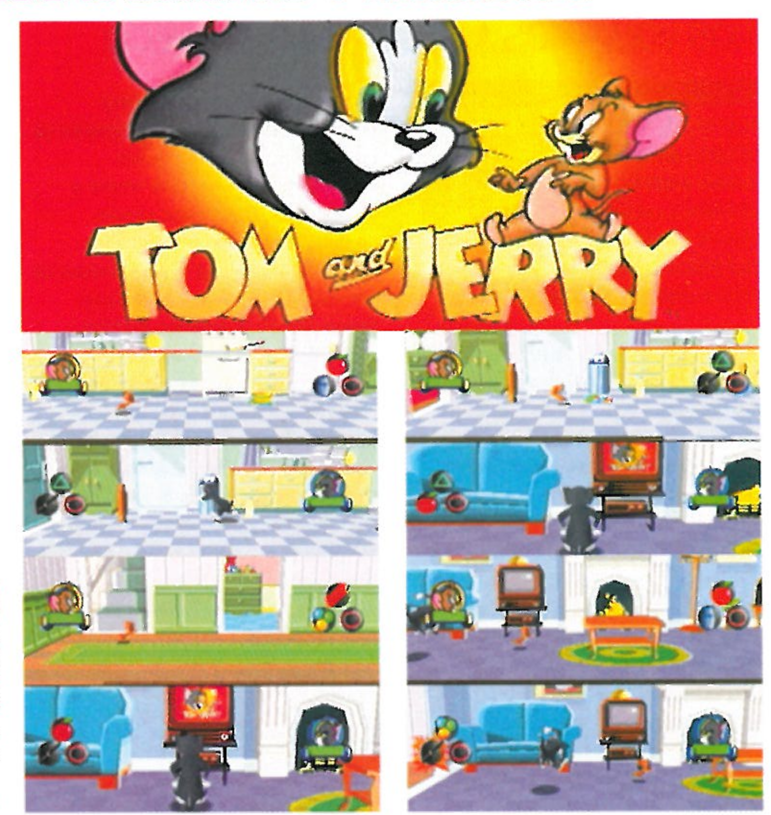
UN JUEGO RATONERO

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **WARTHOG**
EDITOR **NEW KIDS CO.**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **6.995 PESETAS**

Para adaptar a PlayStation el universo de Tom y Jerry, los programadores de Warthog han tenido la feliz idea de coger un concepto de juego muy parecido al del clásico de 8 bits *Spy vs. Spy* (dos personajes se mueven independientemente por un mismo escenario utilizando el sistema de pantalla partida).
Lamentablemente la realización del proyecto no ha estado a la altura de las circunstancias. El principal problema es la repetición cansina del mismo esquema jugable en el 90% de las fases: Tom y Jerry se persiguen por las habitaciones de una casa utilizando toda clase de objetos (tartas, despertadores, sartenes...) para aporrearse aleatoriamente hasta que desfallezca... la paciencia del jugador. Además, los niveles se parecen más entre ellos que los éxitos de Ricky Martin, y las diferencias suelen limitarse a una habitación extra por recorrer o la aparición de algún ítem adicional. Si estas limitaciones se hubieran compensado con un precio más ajustado, al menos *Tom y Jerry en Porrazos a Diestro y Siniestro* podría tener alguna opción dentro del mercado infantil, aunque sinceramente, visto lo visto, y jugado lo jugado...

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	1
VIDILLA	1





POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE







PLOMER RANGERS

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CLIMAX**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

La serie televisiva de los *Power Rangers* ha marcado un hito en cuestiones de casposidad mezclando las aventuras de unos *teenagers* americanos con combates *made in* Hong Kong y *mechas* de cuatro duros. *Power Rangers: Lightspeed Rescue* va más allá, consiguiendo que el horrendo título analizado hace un mes *Batman of The Future* ya tenga un serio contrincante como peor beat'em-up de scroll lateral de la era PSX. Se supone que somos uno de los cinco *Power Rangers* que debe salvar al mundo de múltiples catástrofes. Pero aunque los entornos tridimensionales no están mal del todo, las ridículas animaciones de polichinela, la mínima variedad de golpes y enemigos (los pesados 'masillas' y unos cuantos jefes finales tan patéticos como los de la serie), las perpetuas ralentizaciones (¡aunque estemos más solos que la una!) y la atroz banda sonora, razón suficiente como para encarcelar a su compositor a perpetuidad, pueden desanimar hasta al mayor fan de la serie. Además, la aburrida mecánica de juego nos llevará a deambular de un lado a otro de los escenarios en busca de los ítems necesarios para seguir progresando (no existe mapa) y las delirantes secuencias de la serie no pegan ni con cola. A menos que seas un auténtico *Power Ranger*, huye de este juego.

AMBIENTACIÓN	0,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	0,5

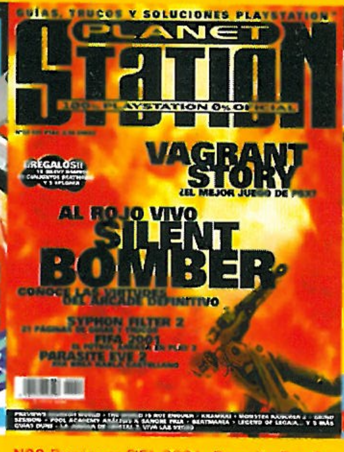
PUNTUACIÓN



N20 Especial Resident Evil: Survivor Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters



N21 Especial Feria E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2 Previews: Chase the Express Análisis: Colin McRae 2.0, Tombi 2 Guías: Jedi Power Battles, Medievil 2, Colony Wars: El Sol Rojo



N22 Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2 Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2



N23 Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N24 Reportaje: PlayStation 2 y Konami Previews: Legend Of Dragoon, Tenchu II Análisis: Rayman 2, Parasite Eve II, Toca World Touring Cars, Team Buddies Guías: A Sangre Fría, Colin McRae 2.0

N25 Especial Digimon World Previews: Driver 2, Alone in the Dark: TNN, Alien Resurrección Análisis: Tenchu 2, Tony Hawk's, Incredible Crisis!, RC de Go Guías: Tenchu 2, Front Mission 3

N26 Reportaje: Especial El día PS2 Previews: Tomb Raider Chronicles, Medal of Honor Underground Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2

N27 Reportaje: Tomb Raider Chronicles (Análisis+1ª Parte Guía), Especial ¿Qué juego comprar? Previews: Vanishing Point, Wipeout Fusion, Análisis: Dead or Alive 2 Guías: Parasite Eve II (1ª Parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



RESIDENT EVIL 2 · TOMB RAIDER III · RESIDENT EVIL 3 · GRAN TURISMO 2 · COLIN MCRAE 2.0 · MEDIEVIL 2 · TOMB RAIDER IV

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

GUERRAS CHINÁSTICAS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **MIDAS / KOEI**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **9.900 PESETAS**

La oportunidad que estábamos esperando todos los amantes de los juegos de lucha tradicionales para repartir más palos que una fábrica de barajas de naipes por fin ha llegado. Y es que desde los tiempos de aquellos *Double Dragon* o *Final Fight* pocas oportunidades hemos tenido de disfrutar con títulos en los que el objetivo principal era tortear todo cuanto se nos pusiera por delante, como en *Dinasty Warriors 2*. Pero esta nueva joya de Koei no se queda sólo ahí, ya que añade a una acción frenética algunas gotas de estrategia y un deslumbrante chorro de calidad técnica.

LOS TRES REYES DE ORIENTE

Nunca antes habíamos tenido unas excusas tan trascendentales en un juego de estas características para simplemente mamporrear a todo señor que se nos ponga por delante, ya que la historia en la que está basado va mucho más allá de 'hombre bueno con músculos rescata a una chica buena con curvas y aniquila a un malo con muchos amigotes'. *Dinasty Warriors 2* nos sitúa en las históricas guerras



DYNASTY WARRIORS 2





dinásticas de China, entre los años 220 y 280 d.C., que concluirán con el reinado de la dinastía Han. De esta manera, tendremos que adoptar el rol de uno de los héroes más emblemáticos de los tres ejércitos en liza, Wei, Wu o Shu. Como es habitual, en estos guerreros están representados los estereotipos de siempre: desde el gordopilas garrulo con menos agilidad que un percebe griposo, hasta la pizpireta y flojucha chica, o el inevitable guaperas protagonista alias 'Nimucho Nipoco'.

Tras presenciar una alucinante secuencia de vídeo para cada escenario y mostrarnos el mapa estratégico de la batalla, es cuando realmente podemos empezar nuestra humanitaria labor de atizar a cualquier imprudente que se cruce en nuestro camino. Además de los golpes normales y el salto, dispondremos de una serie de movimientos especiales que nos ayudarán a deshacernos más fácilmente de nuestros enemigos amén del llamado Musou, un ataque particularmente devastador, así como la posibilidad de lanzar flechas. Con todo esto ya tenemos más que suficiente para entrar liza, con una particularidad: a diferencia del resto de juegos de este estilo, la acción no se centra sólo en nuestro personaje, sino que tanto aliados como adversarios se dedicarán a guerrear constantemente entre ellos. Esto consigue que nos sintamos realmente inmersos en una batalla viva, en la que no sólo cuenta lo que hagamos nosotros, sino también las acciones del resto de aliados.

MEJOR EN COMPAÑÍA

De hecho, es muy difícil que nosotros solos arrasemos las filas enemigas. Entrar 'a saco' dentro de un territorio plagado de huestes hostiles seguramente acabará con nuestro personaje bastante muerto. Para evitarlo, deberemos usar mínimamente nuestras dotes estratégicas, acompañando a nuestros ejércitos para que las fuerzas estén más igualadas. Aunque podamos aniquilar todo bicho viviente que queramos, nuestro principal cometido será acabar con los generales enemigos (que además nos proporcionarán ventajas adicionales como más ataque, defensa o energía) ya que una vez muertos, las tropas bajo su mando se desbandarán y serán mucho más vulnerables.



Arriba: Hay que ver lo agresivo que se pone Leonardo Dantés cuando le arrancan la peluca mientras canta el *No Cambié*.

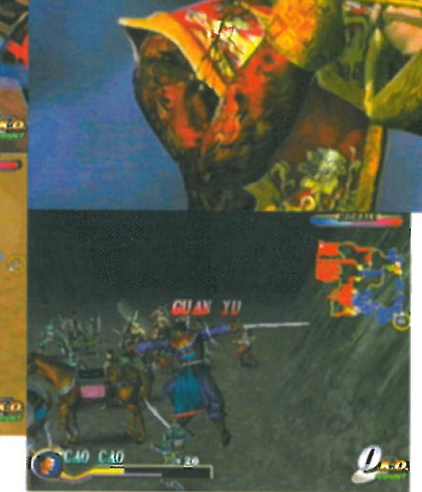


¡MENUDAS PIEZAS!

A pesar de que podamos saltar, pegar, atropellar a los enemigos montados a caballo o disparar flechas en el campo de batalla, no podemos descuidar en ningún momento el mapa folclórico-esquemático que representa en todo momento la disposición de los ejércitos. Cada batallón encabezado por un general (así como nuestro héroe) está representado por una especie de piezas cuyos movimientos habrá que vigilar.







Gracias a los mensajes (en perfecto inglés, eso sí) que aparecen en pantalla, sabremos en todo momento cómo va el transcurso de la guerra, algo fundamental ya que podremos aprovechar que cierta facción está retrocediendo o desplazarnos hasta donde está nuestro señor y protegerle (no hay cosa más frustrante que llevar media campaña cascando gente, y que de repente, por no auxiliar a nuestro rey, perdamos la partida). Precisamente, para evitar esta serie de situaciones que se daban sobre todo en la versión japonesa, en el *Dinasty Warriors 2* que ha llegado hasta nuestras tierras encontraremos unos utilísimos ítems en forma de tarjetas de memoria que nos permitirán salvar la partida en medio de un escenario (para bien de los parientes más próximos de los programadores, que eran recordados con no mucho cariño por los jugadores de la versión NTSC que morían tras estar jugando durante tres cuartos de hora).

CUANDO LA GUERRA ES ARTE

Hemos tenido que esperar a los 128 bits para poder jugar con algo parecido a *Dinasty Warriors 2*. De otra manera, sería posible concebir los inmensos escenarios de cada batalla (Koei proclama orgullosa que en todo el juego puede recorrerse un kilómetro cuadrado) y, sobre todo, la inmensa cantidad de gente que pulula por ellos. Es realmente sorprendente recorrer estas grandes extensiones de terreno, y ver por doquier decenas de guerreros causando politraumatismos bastante incompatibles con la vida de sus contendientes. Y todo ello además con un grado de detalle inaudito, mostrando delicadas armaduras cargadas de ornamentos, hombreras con forma de animal, penachos ondeando al viento, o ricas capas decoradas con elegantes motivos chinos. Claro que este despliegue gráfico tiene su parte negativa, ya que en muchas ocasiones veremos cómo, literalmente, los guerreros salen de la nada, se funden con la abundante niebla que hay en muchos escenarios o, simplemente, sufrimos unas ralentizaciones brutales en la acción.

A pesar de estas lacras, la parte gráfica de *Dinasty Warriors 2* sólo merece un calificativo: exquisita. Además de lo anteriormente dicho, esto se nota sobretodo en los magníficos vídeos que mezclan CG con gráficos en tiempo real. Ya sean las películas introductorias de cada misión, o las pequeñas intervenciones que cortan la acción para mostrarnos eventos especiales como la aparición de magos, emboscadas, o ataques especialmente furibundos, todos ellos nos dejarán con la boca abierta.

Dinasty Warriors 2 es un juego altamente recomendable para todos aquellos nostálgicos de los beat'em-ups de antaño. Y es que a pesar de contar con un atrayente transfondo, una parte gráfica sorprendente y un valor de repetición alto gracias a la posibilidad de repetir batallas en el Free Mode para aumentar las características de nuestros personajes, no hemos de engañarnos: la mecánica puede hacerse bastante repetitiva (pulsar botones como posesos para atacar), y habrá a quien le parezca algo monótona y poco variada. Esto se ve agravado por la ausencia de un modo para dos jugadores, algo que se echa en falta desde el primer momento en que pisamos el campo de batalla. Aun así, si no te importa fundir en dos jornadas los botones de tu flamante Dual Shock 2, quieres diversión sin demasiada complicación y admirar un auténtico espectáculo gráfico, no dudes en guerrear todo lo posible hasta conseguir este notable título.

"¡GÑÑÑ... QUE... HMPF... TE... PEGO!"

Cuando nuestro guerrero se enfrente contra un general o un héroe enemigo de categoría, habrá ocasiones en las que, en lugar de dejarse pinchar amablemente para dejarnos continuar con nuestras tareas bélicas, éste se defenderá entrechocando su arma con la nuestra. Es en ese momento cuando, mientras asistimos a una espectacular rotación de la cámara viendo cómo salen chispas de ambas armas y los contendientes ponen cara como de realizar esfuerzos grandes en el lavabo, deberemos pulsar como locos el botón de ataque para ganar la iniciativa, y de esa manera aporrear, pinchar o cortar al otro, a gusto del consumidor.



ARRIBA
- EXQUISITA PARTE GRÁFICA
- ACCIÓN SIN PAUSA
- ¡DECENAS DE SOLDADOS EN PANTALLA!

ABAJO
- RALENTIZACIONES Y NIEBLA A GO-GÓ
- ¡QUEREMOS DOS JUGADORES!
- PUEDE HACERSE MONÓTONO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○

SSX

POLVO DE ESTRELLAS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **9.990 PESETAS**

SSX ha representado la mayor sorpresa de los primeros lanzamientos de PS2 que han llegado a nuestras manos. La primera impresión que puede suscitar este juego es que nos encontramos ante una simple adaptación de los títulos de snowboard vistos en PSX a la "se busca viva o muerta" PS2 de Sony. Pero *SSX* es uno de los pocos juegos de Play 2 que tiene de 128 bits algo más que el nombre y se puede considerar sin lugar a dudas como el mejor juego de snowboard de la historia. Y no penséis que únicamente está indicado para los amantes de la nieve: tal es su grado de diversión, originalidad y adicción que puede encandilar incluso a los que nunca han usado una tabla de snow.

EL SURREALISMO AL PODER

Imaginaos una mezcla del espíritu *Ridge Racer* (ambientación musical vacilona, entretenimiento y espectacularidad por encima de cuestiones realista) con la trepidante jugabilidad a la hora de realizar trucos de *Tony Hawk's* y unos recorridos que parecen surgidos de la mente de Salvador Dalí después de un empacho de LSD y os haréis una idea aproximada de este juego. *SSX* presenta muchas bazas a su favor: sus gigantescos recorridos, plagados de atajos, obstáculos que esquivar, caminos secretos y zonas ocultas

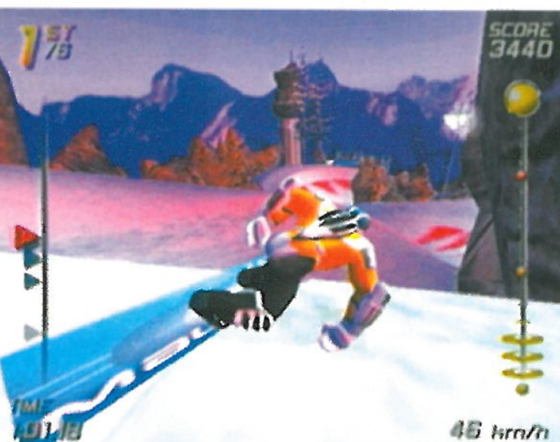
SSX ES UNO DE LOS POCOS JUEGOS DE PLAY 2 QUE TIENE DE 128 BITS ALGO MÁS QUE EL NOMBRE Y SE PUEDE CONSIDERAR SIN LUGAR A DUDAS COMO EL MEJOR JUEGO DE SNOWBOARD DE LA HISTORIA

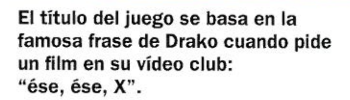
son, además de un auténtico placer a la vista gracias a la notable calidad técnica del juego (no hay apenas pop-up, las texturas de la nieve son sublimes y los efectos de luz o sombreado son pura delicia visual) toda una muestra de imaginación desbordante. En *SSX* competiremos a toda pastilla contra cinco agresivos contrincantes intentando de paso realizar la mayor cantidad de trucos posibles en medio de pinballs gigantescos, rascacielos y parques urbanos e icebergs con más agujeros que un queso *gruyère* con una auditoría de los contables del Real Madrid. Gracias al excelente control analógico de nuestro corredor y a la gran variedad de desniveles, rampas y curvas inverosímiles sentiremos realmente que somos un snowboarder (con poco aprecio por su seguro de vida, eso sí) lanzándose a tumba abierta (la sensación de velocidad llega a ser impresionante) por escenarios que nunca dejaran de sorprendernos. Tan sólo algunas esporádicas ralentizaciones empañan un aspecto técnico muy trabajado.



¿DÓNDE ESTÁ EL TRUCO?

A la hora de abordar las diferentes modos de juego la sorpresa es menor: además de la práctica por libre, podremos disputar dos campeonatos mundiales, uno basado en carreras y otro en puntuación por trucos realizados, con un total de 8 corredores a nuestra disposición (cuatro de ellos no accesibles en un principio), todos ellos con un diseño y

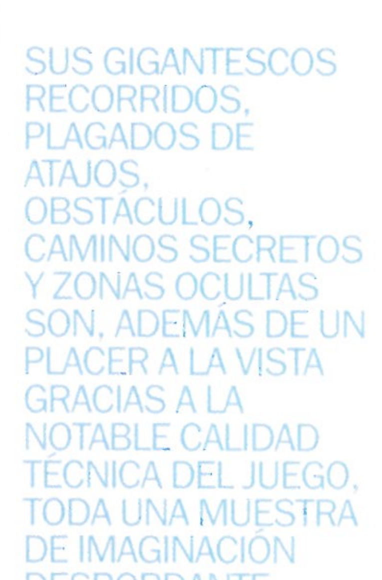



El título del juego se basa en la famosa frase de Drako cuando pide un film en su vídeo club: "ése, ése, X".

personalidad más *cool* que Pitita Riduejo vestida por Armani. Pero tal es la inteligencia de este título al combinar la realización de trucos con la velocidad pura y dura (cuantas más volteretas espectaculares hagamos, más subirá nuestro nivel de adrenalina y más velocidad podremos alcanzar) que nunca nos cansaremos de lanzarnos a la nieve. Además, conforme vayamos ganando campeonatos y realizando alguno de los 50 trucos que tiene en nómina cada snowboarder, desbloquearemos tablas más potentes, mejoraremos las características de los corredores y

SUS GIGANTESCOS RECORRIDOS, PLAGADOS DE ATAJOS, OBSTÁCULOS, CAMINOS SECRETOS Y ZONAS OCULTAS SON, ADEMÁS DE UN PLACER A LA VISTA GRACIAS A LA NOTABLE CALIDAD TÉCNICA DEL JUEGO, TODA UNA MUESTRA DE IMAGINACIÓN DESBORDANTE




accederemos a nuevas pistas (hay sólo seis de campeonato más dos especiales, pero todas con más secretos que la partida de nacimiento de Tamara).

Sólo la excesiva dificultad de los dos últimos recorridos, en los que en vez de correr y truquear nos pasaremos más tiempo estampándonos contra todo tipo de obstáculos y maldiciendo en arameo hasta a los familiares de quinta generación de los desarrolladores, debilita algo la enorme e ingotable jugabilidad de este título. Si a ello le sumamos un auténtico espectáculo de luz y color en cada carrera, unos escenarios apabullantes, un modo a dos jugadores divertidísimo y una ambientación sonora ideal para fans del *techno* obtendremos un título imprescindible para los amantes del snow y muy recomendable para todos aquellos que quieran justificar los 75 billetes gastados en su PS2.

VIVE LA AVENTURA

El último escenario desbloqueable del juego, llamado 'Untracked', es sin duda muy recomendable para aquellos que deseen huir del mundanal ruido y captar el espíritu de la naturaleza en su aspecto más salvaje (esto de ver tantos documentales de *animalitos* en La 2 tarde o temprano le acaba afectando a uno en el cerebro). En esta fase nos lanzaremos desde un helicóptero y nos daremos un garbeo por una interminable sucesión de montañas nevadas sin ningún tipo de recorrido prefijado. No hay brújula ni mapa para los despistados.



ARRIBA
- MARAVILLOSO DISEÑO DE ESCENARIOS
- TREPIDANTE, ESPECTACULAR Y JUGABLE
- ¡POR FIN IMAGINACIÓN EN 128 BITS!

ABAJO
- UNAS PISTAS Y CAMPEONATOS MÁS, PUES...
- DOS ÚLTIMOS RECORRIDOS INFERNALES
- RALENTIZACIONES PUNTUALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●◖



FIFA 2001

FÍFATE BIEN EN ÉL

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.490 PESETAS**

Después de bastante tiempo (concretamente, desde el notable *FIFA 99*) la saga de juegos futboleros más emblemática de EA nos ha conseguido enganchar al dual-shock y ha convertido los bostezos y abandonos de la PSX en busca de la cama causados por el aburrido *FIFA 2000* en griterío de diversión y alegría. A ello han contribuido varias cosas: el buen trabajo realizado por EA Sports con el "indómito" hardware de la PS2, su buena jugabilidad que, sin llegar a las cotas de profundidad del insuperable *ISS Pro Evolution*, presenta una excelente fluidez de juego y su accesible control y ajustada curva de dificultad. Desde luego, la saga *FIFA* ha entrado en PS2 con muy buen pie.

FUTBOL TOTAL

Lo primero que salta a la vista de este juego es que por fin el fútbol en consola es un auténtico espectáculo. Si estás harto de soportar bochornosos partidos de barrio de la famosa Liga de las Estrellas (Caídas), *FIFA 2001* te permite ser el protagonista de un partido de fútbol con auténtica estética televisiva. Las impresionantes secuencias de celebración de los goles, las tumultuosas e imprescindibles broncas al árbitro (¿de algo sirve que les hayan subido el sueldo, no?) o las tremendas repeticiones con efecto a lo *The Matrix* son el aderezo perfecto de un título que presenta unos efectos de iluminación, una ambientación sonora y unas animaciones de los futbolistas para quitarse el sombrero. A la hora de escoger equipo para saltar al campo, tenemos dónde elegir: cerca de 60 selecciones nacionales y clubs de 16 ligas diferentes (incluidas las exóticas competiciones coreanas y estadounidenses) con competiciones de mundial, modo temporada, o copas europeas. Además tendremos a nuestra disposición un humorístico editor de jugadores en los que veremos

LO PRIMERO QUE SALTA A LA VISTA DE ESTE JUEGO ES QUE POR FIN EL FÚTBOL EN CONSOLA ES UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO

















Mucho rollo con la potencia de los 128 bits pero el juego sólo puede poner 22 futbolistas en el campo.

a los futbolistas mostrarnos su sorpresa y sus quejas cuando les cambiemos de *look* (algunos aspavientos son dignos de todo un Leonardo Dantés al que se le haya sustraído el peluquín).

CON CIEN PELOTAZOS POR BANDA

Con el balón en los pies veremos que se mantienen las líneas básicas de la saga: jugabilidad arcade (aún más en la versión PAL que en la japonesa, todo sea dicho), rápido ritmo de juego (tal vez demasiado) y espectaculares filigranas o *fifadas*, mucho mejor integradas en la acción que en *FIFA 2000*. Pero también se pueden apreciar sutiles y agradable diferencias: la inteligencia artificial de nuestros contrincantes es más elevada y colar un pase al hueco es una proeza similar a afanarle un bocata de anchoas en vinagreta a nuestro estimado Holybear, cuesta más desbordar a un defensa por piernas y el comportamiento del balón es más creíble que en *FIFA 2000*, en el que parecía que jugábamos con una canica. Además los comentarios de Manolo Lama y Paco González (dos clásicos ya en el asunto) están bastante bien integrados en la narración de los hechos y son menos repetitivos y previsibles que en anteriores entregas.

Aunque en PlanetStation seguimos manteniendo que *ISS Pro Evolution* es el mejor juego de fútbol que un aspirante a Rivaldo puede encontrar en consolas, este *FIFA 2001* ha conseguido depurar muchos detalles que chirriaban en versiones previas (especialmente las animaciones y el control) y ha sabido, manteniendo su peculiar personalidad propia, estar a la altura de las circunstancias en su primera aparición en los 128 bits. Detalles como los guardias de seguridad o entrenadores a pie de campo que se mueven impacientes o las cámaras de televisión que siguen nuestras jugadas demuestran el trabajo realizado para dotar de la mayor verosimilitud posible a lo que sucede sobre el césped.

En resumen, nos encontramos no sólo ante el mejor *FIFA* de la historia sino ante la mejor adaptación por el momento del fútbol a los 128 bits de Sony (hasta la aparición de *Winning Eleven 5*, porque el *pseudo-ISS* de PS2, pese a su mayor profundidad de juego, no nos parece tan divertido). Si siempre has puesto por encima la saga *FIFA* a la mítica serie de Konami, no tienes ninguna excusa (salvo interminables campañas de reserva, escasez de unidades y las 75 lechugas del precio de la Play 2) para no hacerte con este espectacular *FIFA 2001*.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

¿Reconocen ustedes a estos señores? Son Emmanuel 'Colacaballo' Petit, Didier 'Caracartón' Deschamps, Fernando 'Teminator' Hierro y José Francisco 'Pisha' Molina, unos tipos que además de ganar una pasta gansa dándole patadas a una pelota de cuero están tan fielmente representados en este juego que parecen clones sacados de *El Sexto Día*. Lástima que el alto nivel de realismo de estos rostros no se haya mantenido en todas las apariencias de los jugadores, y haya algunos casos de auténtica 'manipulación genética' que dan lugar a unas terroríficas transformaciones.







ARRIBA
- NOTABLE CALIDAD TÉCNICA
- FLUIDEZ DE JUEGO Y DIVERSIÓN
- BUENA BASE DE DATOS

ABAJO
- ALGO ACELERADO
- ¿DEMASIADO ACCESIBLE?
- SI PREFIERES LOS ISS...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○



Si la 'revolución' de Rayman es como la francesa, el protagonista tiene suerte de no tener cuello por si las guillotinas.



RAYMAN REVOLUTION

¿RAYMAN 2.1?

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**UBI SOFT**
EDITOR	**UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**10.495 PESETAS**

Después de lucir palmito y tupé planeador en múltiples formatos, y dejarnos boquiabiertos con la fantástica versión para PlayStation, ya tenemos entre manos un 'nuevo' juego de *Rayman*, esta vez para PS2. Pero en este caso las comillas sobre 'nuevo' están más que justificadas: no os vayáis a pensar que esto es de algún modo un lanzamiento inédito por tener otro nombre y más bits encima, porque no es así. En realidad, se podría calificar como la siguiente fase de la evolución de *Rayman 2: The Great Escape* en el mundo del videojuego. Teniendo ya a sus espaldas las encarnaciones de N64, PC, Dreamcast y PlayStation, esta última 'versión' huele a simple refrito para aprovechar el tirón de lo que fue un producto fantástico... hace un año.

SE MIRA PERO NO SE JUEGA

A estas alturas todos conocemos la trama: nuestro desmembrado héroe ha sido capturado junto al resto de extrañas y maravillosas criaturas por unos piratas de desagradable aspecto. Por suerte, gracias a esa especie de buñuelo azul con ojos llamado Globox, Rayman se las arregla para escapar, pero ahora debe liberar a todos sus amigos, patear unos cuantos traseros piratas y salvar al mundo. O sea, nada nuevo... lo cual se puede aplicar también al resto del juego. Aunque se han hecho una serie de mejoras y añadidos, el resultado total difícilmente puede considerarse un juego nuevo o incluso mejor que las encarnaciones previas.

EL JUEGO ES MENOS LINEAL QUE ANTES, DE MANERA QUE TENDREMOS MÁS CAMPO DE ACCIÓN PARA DEAMBULAR A NUESTRO ANTOJO Y EXPLORAR HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN

Sin duda, la mejora más importante se halla en el apartado gráfico (¡qué novedad!). Si habéis tenido la oportunidad de ver la versión para Dreamcast, seguramente habréis quedado impresionados por el vibrante y azucarado diseño de niveles. Pues bien, esta vez es aún mejor. Se ha remozado en gran medida el nivel de detalle, y con la inclusión de más enemigos en el

SUÉLTATE EL PELO

Como bien sabéis, Rayman es el superhéroe perfecto, y como tal tiene habilidades a porrillo. Sabe nadar, escalar por las rocas, disparar, bailar la danza de la lluvia o el nuevo vuelo vertical súper rápido. Aunque sin duda el mejor de sus súper poderes, y con diferencia el más molón, es su capacidad de usar su pelo (si es que eso es pelo, claro... ¿gastará la gomina de *Algo pasa con Mary*?) a modo de helicóptero. ¿A cuántos superhéroes conocéis que puedan hacer eso? Rayman, no te merecemos.







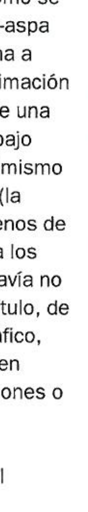




sarao el juego es más vivaz que nunca. Aunque tanto enemigos como personajes se mueven de una manera fluida, sin duda la estrella es el Rayman: os aseguramos que hay ocasiones en las que ver en cómo se mueve este entrañable cabeza-aspa es una experiencia más cercana a disfrutar de una película de animación que a estar ante los mandos de una PlayStation 2. El magnífico trabajo con las texturas se traduce asimismo en unos increíbles escenarios (la mayoría de ellos, inmensos) llenos de vida y colorido, muy cercanos a los dibujos animados. Aunque todavía no entendemos por qué en este título, de gran preciosismo y cuidado gráfico, Ubi Soft ha permitido que se den algunos fallos como ralentizaciones o la visión de junturas entre los polígonos del terreno, algo que desmerece un poco el resultado global.

Cambiando de tercio, la jugabilidad, aun siendo en esencia la misma, también ha sufrido unos retoques y alguna que otra mejora aquí y allá. Para empezar, el juego es menos lineal que antes, de manera que tendremos más campo de acción para deambular a nuestro antojo y explorar hasta el último rincón. Con todo, por muy agradable que sea este detalle, apenas añade nada a la aventura global. Asimismo, la jugabilidad en sí es ahora más progresiva, con lo cual Rayman puede ir acumulando sus poderes mientras va pegando brincos tan ricamente, haciéndose lo bastante fuerte para hacer frente a todas las bestiezuelas que osen cruzarse en su camino. Eso agrega un elemento extra al juego, cierto, aunque el hecho de que merezca la pena o no... es bastante discutible.

AUNQUE SE HAN HECHO UNA SERIE DE MEJORAS Y AÑADIDOS, EL RESULTADO FINAL DIFÍCILMENTE PUEDE CONSIDERARSE UN JUEGO NUEVO O INCLUSO MEJOR QUE LAS ENCARNACIONES PREVIAS







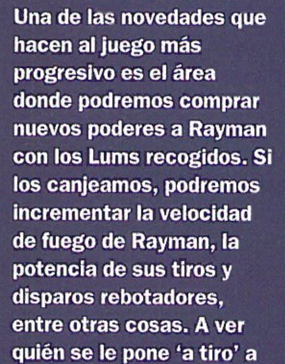
UN RAYOMAN DE ESPERANZA

Sin embargo, todas estas mejoras tienen un precio: las secuencias de carga. Al contrario que las demás versiones del juego, *Rayman Revolution* está lleno a rebosar de pantallas de carga de lo más irritante que se cargan del todo el devenir y el ritmo de la jugabilidad. Está claro que una máquina tan potente como la PS2 ha de poder con esto sin mostrar tales debilidades, así que ¿por qué los desarrolladores han permitido algo así?

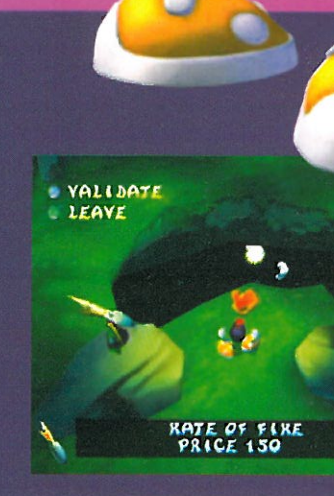
Pero la optimización de los tiempos de carga que vimos en PSX no es lo único que se ha perdido en esta versión. El exquisito doblaje en castellano que pudimos disfrutar en 32 bits (la única versión en la que los personajes no hablaban con la boca llena de polvorones) no se ha aprovechado para su hermano mayor en bits, pero menor en calidad y sorpresas.

No nos malinterpretéis: en el fondo *Rayman Revolution* sigue siendo un muy buen juego, tal como demuestra su éxito en todos los demás sistemas en los que ha aparecido. Pero precisamente porque *Rayman 2* ya ha sido un éxito fenomenal en cualquier otra consola, ¿qué falta hacía una versión como ésta para PS2? Ni siquiera los avances llevados a cabo hacen de él por fuerza un mejor juego, y no digamos ya el que sea merecedor de un nombre nuevo. Sinceramente, creemos que los desarrolladores han invertido una enorme cantidad de trabajo y esfuerzo invertido en la parte técnica, pero que en la fase de creación e innovaciones han estado más vagos que los Reyes Magos, que sólo trabajan una vez al año y encima ni se les ve. Así pues, ¿deberíais correr a las tiendas y compraros *Rayman Revolution*? Bueno, si ya habéis jugado a la magnífica versión de Dreamcast o incluso a la de PlayStation (para nosotros, la mejor de todas) entonces no. Por otra parte, si aún no os habéis abandonado a las delicias de Rayman y su prodigioso mundo, os lo aconsejamos con ganas.

DE COMPRAS



Una de las novedades que hacen al juego más progresivo es el área donde podremos comprar nuevos poderes a Rayman con los Lums recogidos. Si los canjeamos, podremos incrementar la velocidad de fuego de Rayman, la potencia de sus tiros y disparos rebotadores, entre otras cosas. A ver quién se le pone 'a tiro' a partir de entonces a Rayman...



ARRIBA

EL CARISMA DEL PROTAGONISTA
LAS POSIBILIDADES DE EXPLORACIÓN
MAGNÍFICO TRABAJO GRÁFICO...

ABAJO

...CON LAGUNAS INJUSTIFICABLES
INNOVACIONES JUGABLES MÍNIMAS
¿DÓNDE ESTÁ EL DOBLAJE DE PSX?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN

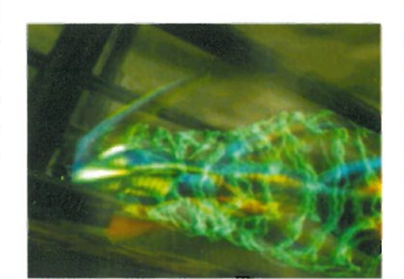


ORPHEN: SCION OF SORCERY

HUÉRFANOS DE BUENOS RPGS PARA PS2

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACTION-RPG**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SHADE/KADOKAWA**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **11.990 PESETAS**

Tal como indica el título, en este action-RPG de Kadokawa Shoten adoptas el papel de un huérfano que resulta que es mañosillo con las manos... al menos en lo que respecta a lanzar conjuros (¿no creeríais que hablábamos de... deee... hacer maquetas, no?). En *Orphen: Scion Of Sorcery*, nuestro trabajo como mago mercenario acompañado de un ingenuo aprendiz, una misteriosa bailarina, un guerrero cachas y la atractiva consorte de rigor es recuperar todos los trozos de un mágico huevo de cristal, tarea que nos obligará a viajar constantemente en el tiempo y el espacio desde la maléfica isla del Caos.



ORPHEN POSEE UN CONSIDERABLE POTENCIAL EN CUANTO A HISTORIA, AMBIENTACIÓN Y PERSONAJES, PERO LOS DESARROLLADORES NO SE HAN ESFORZADO LO SUFICIENTE EN DAR ALGO DE COHERENCIA AL JUEGO



Esta atractiva historia está bastante bien ambientada gracias a varias secuencias de vídeo de anime así como numerosas (y algo cargantes) secuencias generadas por la consola que definen unos interesantes personajes que *only speak english*... y sin subtítulos (vamos, que si abandonaste las clases y el diccionario de inglés por los cómics de *Mortadelo y Filemón*, no te enterarás de nada) . En cuanto a la mecánica de juego, este título entraría más bien en la categoría de 'aventura con una pizca de RPG y una abundante proporción de plataformas' (más o menos como si a Lara Croft le diera por suplantar a Rinoa). Es probable que esta mezcla suene bien sobre el papel, pero el resultado es una aventura bastante lineal y a menudo repetitiva a través de irregulares mazmorras y corredores.

NIÑOS PERDIDOS

Orphen posee un considerable potencial en cuanto a historia, ambientación y personajes, pero los desarrolladores no se han esforzado lo suficiente en dar algo de coherencia al juego. De la misma manera que en un momento dado paseamos por salas fantásticas con iluminación en tiempo real, de repente podemos pasarnos la siguiente media hora en unas tediosas y desoladas catacumbas de texturas insulsas más propias de PSX que de PlayStation 2.

A todo esto hay que añadir el rígido, confuso y tedioso sistema de combate, en el que deberemos mantenernos inmóviles como la Venus de Milo mientras seleccionamos entre tres ataques diferentes en medio de un auténtico caos de hechizos, defensas, explosiones desorientadoras y movimientos de cámara propios del típico padre grabando la primera comunión de su retoño (¿quién no ha visto alguna vez una obra maestra cinematográfica de tal calibre?).

Este caótico sistema de batalla reafirma el hecho de que *Orphen* desprenda mediocridad por todos sus poros. El juego intenta presentar algunas ideas originales, sí, pero a fin de cuentas no funciona. Si sois unos entusiastas de los RPG, haríais mejor en esperar tiempos mejores para este género en PlayStation 2.



Abajo: Desde que amarró el submarino atómico Tireless los cangrejos del puerto de Gibraltar están de un hermosote...



ARRIBA
ATRACTIVA HISTORIA Y PERSONAJES
LAS SECUENCIAS DE ANIME
ALGUNOS ESCENARIOS Y MONSTRUOS ESPECTACULARES

ABAJO
GRAN IRREGULARIDAD TÉCNICA Y JUGABLE
EL SISTEMA DE COMBATE
SÓLO PARA ANGLOPARLANTES

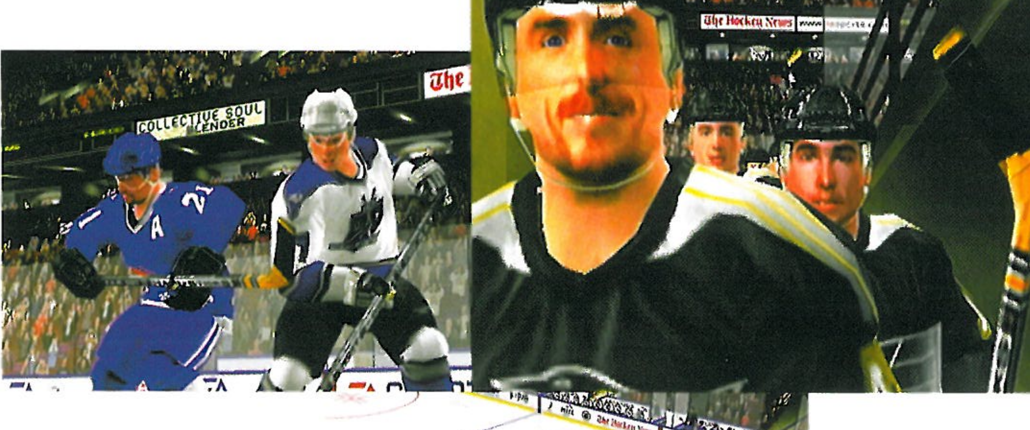
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	4
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN







NHL 2001

EA ROMPE EL HIELO EN 128 BITS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**EA SPORTS**
EDITOR	**EA**
DISTRIBUIDOR	**EA**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

La serie NHL siempre ha sido una de las más adictivas y divertidas de EA Sports, aunque acostumbra a pasar desapercibida en España por aquello de que en este templado país este deporte lo ha tenido difícil (la variante de hockey sobre cemento con Frigopies como calzado ha sido desestimado por el Comité Olímpico Español). En su salto a 128 bits la saga, como era de esperar, ha dado un gran vuelco en lo que al apartado técnico se refiere, consiguiendo unos gráficos que te dejan helado, pero sin embargo hay ciertos detalles jugables que nos han dejado un poco fríos (Nota de la dirección: como sigan estos ridículos juegos de palabras habrá un redactor que se irá de corresponsal al polo norte... ¡y en camiseta!).

Desde luego a *NHL 2001* pocas pegas se le pueden poner en el apartado visual. El juego no para de bombardearnos con repeticiones espectaculares cuando se para el partido, y además también se incluyen escenas en las que podemos ver como los deportistas mascan chicle, discuten las decisiones al árbitro (impresionantes expresiones faciales), se empujan en actitud chulesca o van al vestuario tras ser expulsados. El terreno de juego tampoco se queda atrás gracias a la increíble verosimilitud de una pista de hielo en la que se reflejan los jugadores como si fuera un espejo. El único defecto importante que se le puede poner en el apartado técnico es que el motor se ralentiza un poco cuando hay mucho barullo en el centro del campo.



"Me importa un rábano que te hayas comprado unos guantes de piel carísimos a los que les sienta fatal el frío, baja los brazos y juega de una buena vez."

MEJORAS SUPERFICIALES

Lamentablemente el enorme esfuerzo empleado para mejorar los gráficos parece que no ha dejado tiempo para revisar en profundidad el apartado jugable. El juego es más fácil de lo deseable a causa de la marcada incompetencia de los contrarios y poner el nivel de dificultad más alto sólo significa que nuestro portero se convierta en un colador con patas. Eso sí, el juego mantiene la precisión y velocidad en el control que garantiza unos piques antológicos en el modo multijugador (hasta 8 con dos multitaps). *NHL 2001* es un juego visualmente deslumbrante y hereda gran parte de las virtudes de la serie, pero a EA aún le queda bastante que recorrer en aspectos como la inteligencia artificial.

LO IMPORTANTE ES TORTEAR

Gran parte del espectáculo del hockey sobre hielo lo ponen las espectaculares faltas y peleas entre jugadores que se pueden ver sobre la pista. En su salto a los 128 bits no se ha cortado ni un ápice de los contenidos 'fuertes' de este deporte, e incluso se reproducen las maldiciones de los jugadores expulsados en el banquillo mientras aporrean las vallas con más mala leche que unas natillas de vaca loca.



ARRIBA

- ¡GRÁFICOS, GRÁFICOS Y GRÁFICOS!
- CONTROL PRECISO
- LOS PIQUES MULTIJUGADOR

ABAJO

- RALENTIZACIONES INCOMPRENSIBLES
- JUGADORES ALGO TONTAINAS
- DEMASIADO FÁCIL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 

DISNEY PATO DONALD: CUAC ATTACK

ENTRE PRIMOS ANDA EL JUEGO

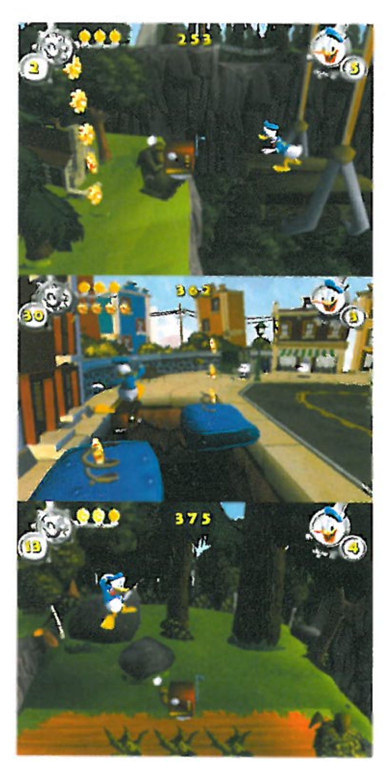
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
EDITOR **DISNEY**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **10.495 PESETAS**

La PS2 aún está en pañales y por tanto no es justo ensañarse con los programadores (Disney Interactive, en este caso), pero vaya desde aquí un tironcito de orejas por poner al servicio de un juego tan convencional el fastuoso hardware de la joya negra de Sony. El *Pato Donald* de 128 bits no va mucho más lejos que su hermano de PlayStation, es decir, es un competente plataformas que combina el scroll frontal con el lateral, aprovechando indisimuladamente el motor gráfico del último *Rayman*. El universo palmípedo de Disney se da cita en un juego en el que el héroe peor vestido del mundo videojueguil (no es serio llevar el traje de la primera comunión, aunque Superman, con sus calzoncillos por fuera, tampoco le va a la zaga), compite con su repelente primo Narciso por evitar que la adorable pata Daisy estire la pata (qué patético/ingeniosos que somos, proclamamos) en las garras del brujo Merlock.

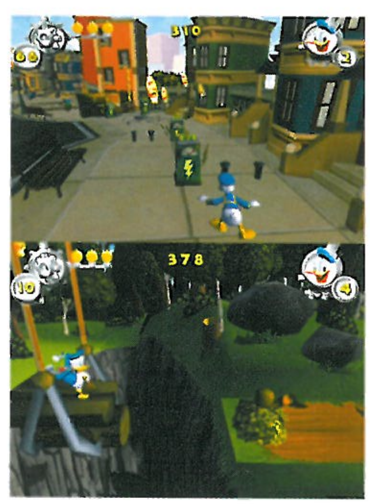
Los gráficos son un alarde cromático y las secuencias de vídeo, insuperables, además de contar con un magnífico doblaje, pero el conjunto sabe a poco porque en este género un tipo llamado *Crash* puso el listón por las nubes hace ya unos añitos... y en 32 bits.

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN ●●●○○











RC REVENGE PRO

CON PROS PERO TAMBIÉN CON CONTRAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **9.490 PESETAS**

Pocos alicientes se han añadido a *RC Revenge Pro* de PS2 respecto al *RC Revenge* de 32 bits, un juego de carreras de radiocontrol que no ha levantado demasiadas pasiones. Como era de esperar al tratarse de un juego desarrollado para una consola de ultimísima generación, ahora los gráficos de los circuitos son más sólidos y se han añadido algunos efectos de luz en las armas muy convincentes, pero en lo que a jugabilidad respecta el título continúa siendo más soso que un yogur de arroz blanco. La velocidad a la que se desarrollan las carreras es demasiado lenta y lo único que añade un poco de sal al asunto son los continuos ataques de los coches contrincantes que gastan una mala leche que ni Van Gaal en los coches de choque.

Las fases acuáticas con lanchas de juguete (más manejables que los coches) y el magnífico editor de circuitos (facilísimo de utilizar aunque no sepas ni cómo programar el vídeo) es lo mejor de este título. Desde luego no se puede decir que *RC Revenge* sea malo en el sentido estricto del término, pero la verdad es que garantiza tantas emociones como un vídeo recopilatorio de las mejores misas del Papa.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2.5

PUNTUACIÓN ●●●  

ETERNAL RING

MAZMORRAS PARA LA ETERNIDAD

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ACTION-RPG**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**FROM SOFTWARE**
EDITOR	**CRAVE**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**10.495 PESETAS**

Eternal Ring tuvo el honor de ser el primer juego de rol para PlayStation 2 aparecido en Japón, destacando gracias a sus correctos gráficos y por una jugabilidad un tanto, ejem, ¿cómo expresarlo sin herir los sentimientos de sus creadores?... ¿Aburrida? ¿Soporífera? ¿*Pedro-Ruiziana*? Vamos, que tiene menos chispa que las cerillas de la Sirenita. En este action-RPG con visión subjetiva a lo *Doom* básicamente encontraremos rutinarias mazmorras plagadas de enemigos, jefazos finales y algunas pinceladas de historia para mantener un mínimo de interés. Lo mejor, sin duda, es el sistema de magias basado en la posesión de diferentes tipos de anillos (algunos podremos fabricárnoslos nosotros) y que servirán tanto para atacar como para ganar habilidades especiales. También cabe remarcar que la versión occidental es superior a la nipona gracias a que se ha dotado de voces a los personajes (aunque siguen teniendo la variedad de expresiones faciales de *Terminator*), y a que se ha añadido algo de velocidad extra al protagonista (en la versión japonesa iba a trote cochinero hasta que conseguía el anillo de la velocidad). De todas maneras, *Eternal Ring* sólo es recomendable para roleros impenitentes.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN  



DISNEY'S DINOSAURIO

TRES EN UNO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**UBI SOFT**
EDITOR	**UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**10.495 PESETAS**

Otra conversión a PS2 de un juego que vio primero la luz en la vieja PSX. Como bien sabéis, esta carísima producción cinematográfica Disney —se rumorea que sus costes rozaron el presupuesto anual que Tamara destina a laca— es una amable aventura en perspectiva cenital destinada especialmente a los más pequeños de la casa y a los amantes de estos bicharracos (nos referimos a los dinosaurios, no al sector infantil). Los niveles son asequibles puzzles que requieren las habilidades de cada uno de los tres personajes: el iguanodonte 'cachas' Aladar, el escurridizo lemur Zini y Flia, una pterodactilita que los programadores se han sacado de la manga para explotar la vista aérea. La gracia está en la posibilidad de alternar el modo colectivo con el manejo individual (Aladar, como prota que es, resulta el más completo). Las secuencias cinemáticas, una especie de 'megatrailer' de la peli, y la completa enciclopedia volverán a emocionar a los fanáticos de los *dinos*, y es una buena noticia que, por una vez, una peli animada no haya dado pie al plataformas de rigor aunque, aparte de contar con un control un tanto más fluido, este salto a los 128 bits resulta casi imperceptible.

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN  

SKY SURFER

¡*SURFE*, MAMÓN!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **¿SIMULADOR?**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **TOKA**
EDITOR **IDEA FACTORY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

El mundo de los videojuegos ha tenido que esperar a la generación de los 128 bits para alcanzar un hito: el juego absolutamente injugable. Toka ha conseguido tal prodigio con este *Sky Surfer*, un indescriptible ¿simulador? de surf aéreo en el que nuestra tortura consiste en lanzarnos de un avión con uno de los ¡tres! personajes seleccionables (con una animaciones similares a las de un muñeco de plastelina) para intentar realizar volteretas aéreas en medio del vacío gráfico más absoluto. Si por algún milagro conseguimos realizar la combinación adecuada deberemos entablar batalla a continuación con el Dual Shock 2 para que nuestro surfista deje de dar vueltas cual gayumbo en el interior de una lavadora en pleno centrifugado. Pero cuando creamos habernos librado del suplicio, desplegaremos nuestro parapente y presenciaremos nuestra caída inmanejable en un entorno gráfico horrendo, con un clipping escandaloso. Sumadle el modo tutorial más absurdo visto en la historia del entretenimiento y un minijuego consistente en hacer estallar globos voladores a cabezazos para obtener el título ideal para regalar a aquél de tus peores enemigos que haya conseguido hacerse con una PS2.

AMBIENTACIÓN	1
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	0
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	0

PUNTUACIÓN







STUNT GP

LOS COCHERITOS LERÉ

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TEAM 17**
EDITOR **TEAM 17**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

En el lejano 1993 Team 17 demostró su probada maestría en el desaparecido Amiga (¡sniff!) con el genial *Stunt GP*, un juego de carreras tipo *Micromachines* con minúsculos coches de control remoto como protagonistas. Siete años después, los creadores de *Worms* demuestran que en PS2 todavía les faltan bastantes cosas por dominar ya que, aunque este nuevo *Stunt GP* muestra buenas intenciones y algunos aspectos interesantes (enormes circuitos sin apenas pop-up llenos de desniveles, *loopings* y cruces) su realización técnica y jugabilidad muestra lagunas más grandes que el Mar Caspio. En este título podemos escoger una gran variedad de cochecitos, recorrer múltiples circuitos e incluso hacer unas absurdas exhibiciones de volteretas a lo *Tony Hawk's* (?). Pero el cutre diseño de los vehículos de miniatura, las continuas ralentizaciones ¡en cada curva que tracemos! y la total ausencia de algo parecido a la espectacularidad, la competitividad o la sensación de velocidad sitúan a este juego más cerca de los 32 que de los 128 bits. Sinceramente, preferimos el viejo juego de Amiga a esta olvidable mediocridad para PS2.

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN 

ENTREVISTA CON

CHRIS RYAN

UN TIRADOR MUY FRANCO

Este mes nuestros compañeros ingleses nos han enviado esta pintoresca entrevista realizada a Chris Ryan ex-tirador de los servicios secretos británicos (estos chicos tienen una fijación por el estilo de vida de James Bond). Carter, que actualmente se dedica al ciertamente más noble arte de la escritura, explica sus impresiones tras jugar a Silent Scope y otros videojuegos como Metal Gear Solid en su calidad de experto en operaciones militares. Como podréis ver sus opiniones son, cuanto menos, curiosas; aunque desde luego en *PlanetStation* tenemos claro que en lo que las armas respecta el único lugar donde se deberían utilizar es en los videojuegos y en las películas por mucho que Charlton Heston y allegados se empecinen en justo lo contrario.

Batman, Superman, Solid Snake y James Bond. Todos tienen algo en común: no tendrían la más mínima posibilidad ante nuestro invitado de este mes. Desde infiltrarse en bases enemigas a través de tubos lanzatorpedos, hasta realizar saltos desde 32.000 pies de altura sin paracaídas, Chris Ryan ha hecho y visto de todo en las SAS (Servicio Aéreo Especial, un regimiento del ejército británico especializado en operaciones clandestinas). Chris estuvo 10 años en el regimiento, en los que se convirtió en el francotirador número uno del SAS. Tras dejarlo pasó a ser un escritor de renombre internacional, gracias al relato de su arriesgada huida de ocho días detrás de las líneas enemigas, *The One That Got Away* ('El que se escapó') y otras novelas multiventas. Ahora ha vuelto para hablar acerca de sus experiencias con el SAS y su entrenamiento como francotirador.

Pero primero nos pareció bien hacer que Chris volviera a la acción con algunos niveles del nuevo festival de tiros certeros para PlayStation 2, ¡el excelente *Silent Scope* de Konami!

La última vez que estuviste ante una PlayStation fue con *Metal Gear Solid.* Ahora te has enfrentado a *Silent Scope* en PlayStation 2. ¿Cuáles son tus primeras impresiones?

Es muy bueno. Los gráficos son geniales, el aspecto global es impresionante y muy nítido, como en la recreativa. Es mucho mejor que cualquier otra cosa que haya visto con la que puedas jugar en casa.





Te pasaste algún tiempo familiarizándote con *Metal Gear Solid* a fin de ponerte a tono para este desafío. Tú que eres un ex SAS sumamente experto, ¿qué te pareció la jugabilidad 'realista' de *MGS*?
Había armas que no existían, pero como juego era fantástico. En realidad era inverosímil, como casi todo, pero la realidad rara vez es tan emocionante como estos juegos.

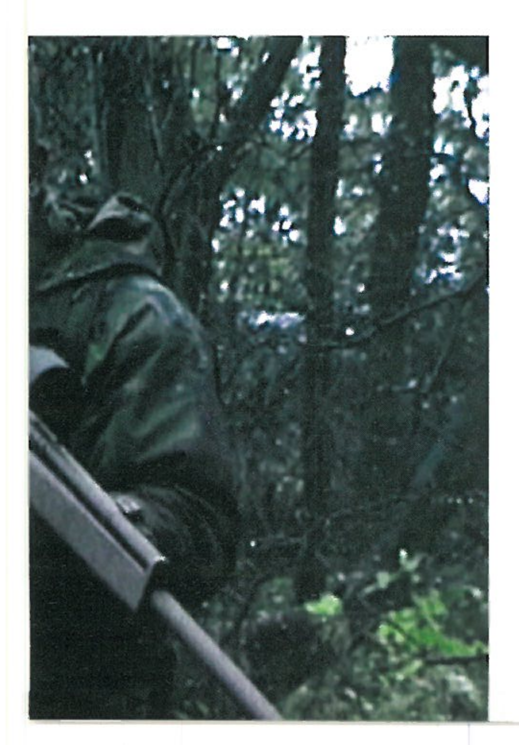
¿Crees que las habilidades motoras necesarias para jugar a *Silent Scope* desarrollarían percepción y coordinación, aptitudes esenciales para formar parte del SAS?
El regimiento se está volviendo ahora más técnico. Tiene más que ver con ordenadores y simuladores, pero aún no hay un sustituto para las situaciones de verdad.

¿Qué tal son las tareas de *Silent Scope* comparadas con misiones reales?
En el entrenamiento del SAS empiezas con lo esencial para echar los cimientos. Debes conocer tu arma de cabo a rabo. También hay muchos blancos, lo cual es excitante en un juego, aunque como francotirador lo normal es ir a por un solo objetivo cada vez.
En un tiro en una zona urbanizada como ésta, la resistencia aerodinámica es de extrema importancia; en el sitio desde donde disparas, el viento podría soplar de izquierda a derecha a una velocidad de 5 millas por hora, pero puede que en el punto donde ha de ir a parar la bala vaya de derecha a izquierda. En un contexto de blancos múltiples como el de *Silent Scope*, la dirección del viento sería un lío de narices. Un viento de 5 millas por hora en una distancia de 200-300 metros puede desviar una bala 5 ó 6 pulgadas de su objetivo, haciendo que puedas fallar. No es una simple cuestión de poner las líneas de la mira sobre un blanco. Y sólo dispones de un tiro cuando vas a por alguien de esta forma, ya que, claro, ¡cuando se da cuenta de que es un blanco echa a correr!

Al disparar desde una zona urbanizada o un área rural en las últimas fases del juego, no te conviene que te vean. El camuflaje y los escondites son elementos imprescindibles. Si tiras desde una ventana, ésta deberá quedar oculta. Puedes hacerlo de dos maneras. Consíguete un visillo con un pequeño agujero y cuélgalo sobre una ventana cuyo cristal hayas quitado o tenga un agujero igual de pequeño para que pueda pasar la bala, y los transeúntes sólo verán una bruma negra detrás de la ventana. La otra técnica es poner









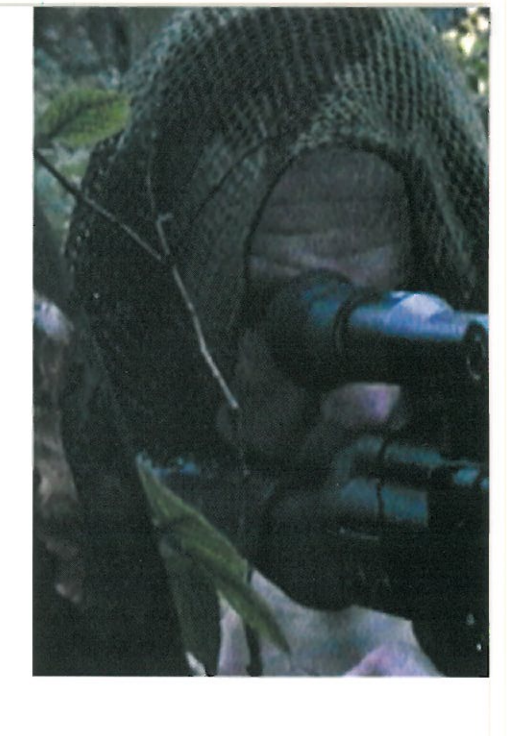












polietileno en un ángulo de 45º respecto a la ventana, dando a la gente de la calle la sensación de que pueden ver el interior del edificio mientras tú te ocultas sin ser visto. Cuando tuvieras que tirar al aire libre, llevarías un traje de camuflaje cubierto de cintas elásticas llamado Gillie, y recogerías el follaje del sitio en el que estuvieras tendido. Por ejemplo, en un bosque te pondrías hierba, ramas y barro y luego escogerías la posición desde la que disparar al blanco.

En *Silent Scope* estás provisto de un rifle de francotirador PSG-1, que es el mismo que se usa en *Metal Gear Solid*. Ésta no es tu arma predilecta, ¿verdad? Con tu experiencia en el SAS, ¿qué preferirías usar?

En el SAS empleamos un rifle llamado Accuracy International. Lo diseñó uno de los miembros del equipo olímpico y lo utiliza todo el ejército británico. El del SAS es una versión mejorada, con un cañón de acero inoxidable, culata ajustable y una mira telescópica Smitten Bender. Además del Accuracy International llevamos un Barrat o un Macmillan calibre 50 para tirar a gran distancia, eliminar vehículos y disparar a través de las ventanas de un avión.

Disparar a través de ventanas de avión, ¿eh? Suena práctico, sobre todo teniendo en cuenta a uno de los primeros jefes de *Silent Scope*, ya que lo has de pelar cuando va a bordo de lo que parece un caza Harrier.

El marco argumental de *Silent Scope* es quizá un poco exagerado,

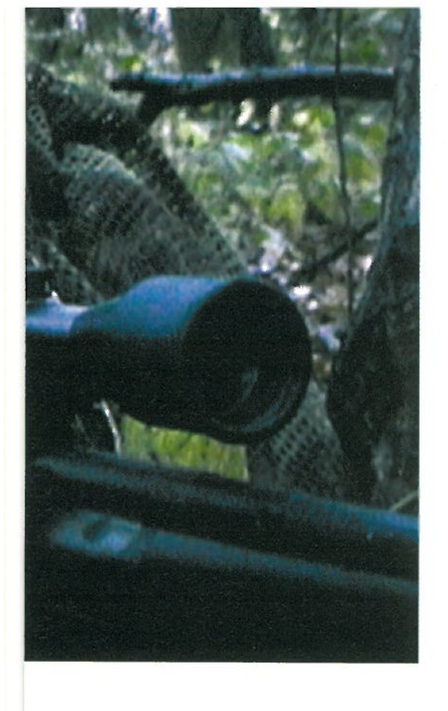


LAS REGLAS DE CHRIS RYAN

PREPARAR EL ARMA: Seca siempre el arma tras engrasarla. A un mal francotirador le saldrá del cañón una bocanada de humo después del disparo.

ITINERARIO Y POSICIONAMIENTO: ¿Cómo vas a llegar al punto de colocación? ¿Desde dónde puedes disparar para que no te descubran?

Ahora que estás en posición,
EL TINGLADO:
El sol: ¿dónde está en relación al impacto? ¿Te da en los ojos? ¿Dará reflejos en la mira? Cubre siempre las superficies reflectantes como las miras con una malla. Así tú puedes ver, pero nadie puede verte a ti.



pero si unos terroristas secuestran un avión tendríamos francotiradores en tierra y unidades listas para tomar el avión al asalto en cuanto se posara. Dispararíamos a los de la cabina, porque ahí siempre hay al menos un terrorista.

En el primer jefe de *Silent Scope*, se te ordena eliminar al enemigo yendo a bordo de un helicóptero. ¿Es esto realista?
Desarrollamos un sistema para disparar desde un helicóptero contra gente que estuviera en un barco; nos atábamos con correas a unos pequeños asientos sujetos al costado del aparato.

¿Es más difícil acertar a un blanco desde el aire?
Una vez más has de tener presente la resistencia aerodinámica. Las aspas del helicóptero crean una corriente de descenso que hace que la bala se desvíe a la derecha, hacia las cinco en punto respecto al blanco. Para poder dar de pleno al objetivo tienes que hacer unos ajustes en conformidad.

¿Cómo se mide esa resistencia? ¿Y toman los SAS alguna otra precaución para garantizar la precisión de un tiro?
Cada contexto requiere un método distinto, desde observar los remolinos de viento en el desierto a mirar cómo vuelan ramas y hierba en un área forestal. También tenemos unas tarjetas que miden la dirección y velocidad del viento. Un francotirador del SAS llevará balas igualadas.

¿Balas igualadas?
Es algo muy caro, pero en esencia significa que todas las balas que usamos en el SAS son idénticas. Por ejemplo, un lote de balas puede tener 1.000 granos de cordita (pólvora) contados uno a uno, de forma que ninguna bala será un poquito más o menos potente que la anterior; todas idénticas.

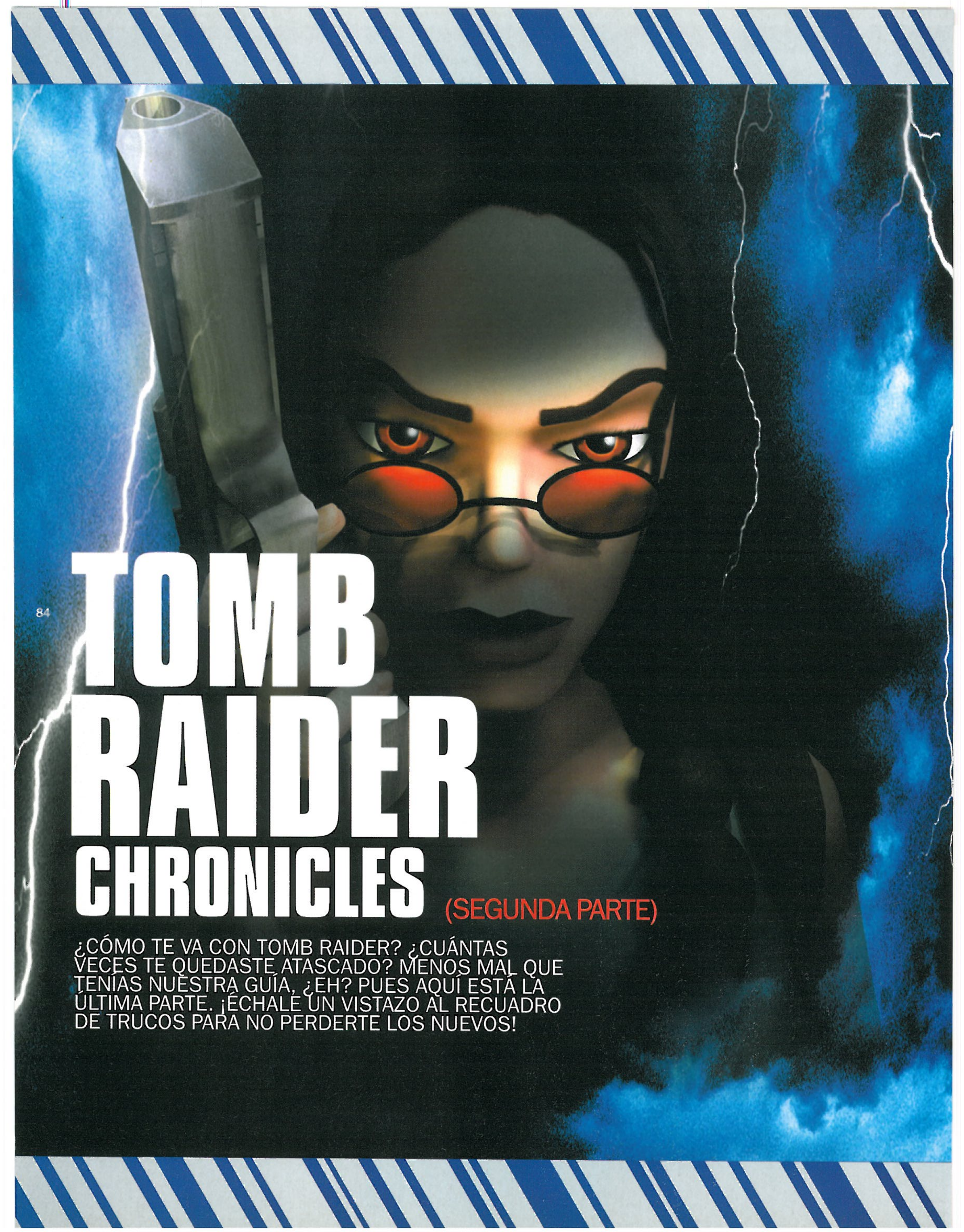
¿Crees que la PS2 y otras nuevas tecnologías pueden ayudar al entrenamiento en el SAS?
El software está aún en un estadio inicial para una máquina tan potente. No creo que pueda sustituir a la realidad, y no puedes sentir miedo jugando a un juego. Está muy bien lo de sentarse aquí, pero si sabes que alguien va a resultar herido... cuando alguien te dispara en un juego no esquivas físicamente y te agachas muy bajo, muerto de miedo.
En términos de equipamiento de práctica, ya sea un simulador de vuelo o la preparación de un tiro, ha de haber más participación del usuario. Por ejemplo, si el juego dijera "éste es tu blanco, tienes un viento de costado de 10 millas por hora de izquierda a derecha en una distancia de 200 metros, dale al blanco", tú ajustarías la mira con tres clics hacia la derecha, apuntarías, dispararías y ¡bang!, diana.

EN METAL GEAR SOLID HABÍA ARMAS QUE NO EXISTÍAN, PERO COMO JUEGO ERA FANTÁSTICO.

¿Crees que los videojuegos violentos fomentan la violencia en la vida real?
Hay dos corrientes de opinión. Los juegos son cada vez más gráficos, y siempre sale algún que otro descerebrado que imita algún tipo de asesinato, pero eso pasa desde mucho antes de que se inventaran los videojuegos, así que no sé. La otra forma de ver los videojuegos es que te saca la agresividad que llevas dentro, pero no podría dar una respuesta contundente

Vemos que te estás divirtiendo. ¿Qué nota le darías a *Silent Scope*?
Un 8'5. Es divertido. Sin duda me quedaría jugando con él, pero es algo que tendría que dominar. Buen juego.





TOMB RAIDER CHRONICLES

(SEGUNDA PARTE)

¿CÓMO TE VA CON TOMB RAIDER? ¿CUÁNTAS VECES TE QUEDASTE ATASCADO? MENOS MAL QUE TENÍAS NUESTRA GUÍA, ¿EH? PUES AQUÍ ESTÁ LA ÚLTIMA PARTE. ¡ÉCHALE UN VISTAZO AL RECUADRO DE TRUCOS PARA NO PERDERTE LOS NUEVOS!

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Uy, qué fallo; en la guía del último número nos dejamos un trocito del final del Capítulo 2. Tras conseguir el secreto 1, vuelve al puente. Salta al agujero y vuelve a la sala del interruptor. Usa la llave de bronce para abrir la puerta. Registra los cajones de esta sala para hallar el Secreto 2. Vuelve para ver al capitán y usa las botellas de nitrógeno y oxígeno en las aberturas para escapar en la vaina.



LA HISTORIA DE ANDY

NIVEL 1 EL ÁRBOL DE LA HORCA

Salta por encima de la franja de roca de color gris claro. Da un salto hacia arriba y balancéate a lo largo del borde hasta llegar a la franja de roca gris a tu derecha. Déjate caer. Gira a la izquierda y salta hasta la pendiente verde. Aguanta el botón de acción (×) para asirte al saliente. Recuerda este sitio porque tendrás que volver a él dentro de nada.

SECRETO 1: Tírate al saliente de debajo y gira a tu izquierda. Hay una cueva en la pared del foso. Ponte los más cerca que puedas y da un salto corto para llegar hasta ella y conseguir un botiquín y un secreto. No hay nada que puedas hacer contra los murciélagos; ve rodando de espaldas hasta que se vayan.

Déjate caer al suelo y busca un botiquín detrás del pilar de roca. Sube de vuelta al sitio en el que estabas antes de tirarte a por el secreto. Desplázate hacia la derecha con las manos hasta quedar encima del agujero de la pared. Suéltate y agárrate al saliente de debajo. Entra gateando y tuerce a la derecha. Sube a la plataforma y avanza colgando de las enredaderas que tienes encima.

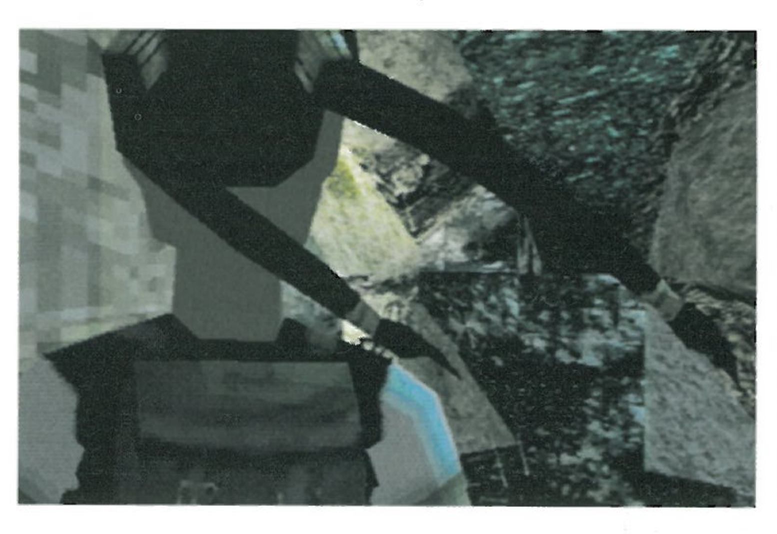
En el cruce en forma de T, gira a la derecha y píllate el botiquín. Deslízate cuesta abajo y ve al área del Árbol del Mundo (World Tree) para ver una secuencia de vídeo.

SECRETO 2: Tras la secuencia de vídeo, date la vuelta y verás un pilar de piedra. Sube a la pendiente que hay detrás. Da una voltereta hacia atrás con deslizamiento para subir al pilar y hazte con el secreto.

Conforme avanzas hacia la cabaña, una pequeña criatura vendrá hacia ti. ¡No nos preguntes qué es! Lo único que necesitas saber es que te hará mucha pupita si te le acercas, y que te sigue. Ponte de cara a la entrada y gira hacia las 2 en punto. Hay un pasadizo en el rincón. Agáchate y gatea por él. Corre al final, adentrándote en la pequeña cueva. Agénciate la horquilla (Pitch-Fork). Mira a tu alrededor y familiarízate con el lugar.

Vuelve al área del Árbol del Mundo y corre en paralelo a la entrada. Hay otro pasadizo al otro lado. Sube hasta ahí y ponte delante y gira a la izquierda. Hay otra abertura en lo alto de una pendiente. Salta y agárrate a las barras de arriba. Trepa hasta el final y déjate caer a la plataforma. Aquí arriba hay algunos murciélagos; rueda de espaldas hasta que se larguen. Corre al extremo y sube.

Desde aquí puedes lanzarte al pozo. Nada recto para abajo y gira en ambos desvíos. En un sitio habrá lo que parece ser una salida; no te





LARA LA ACRÓBATA

Lara puede realizar un buen número de movimientos. Vas a tener que dominarlos todos para poder acabarte el juego. ¡Échales un vistazo!



SUBIR

El botón de acción (×) tiene muchos usos. Te permite subir a una plataforma elevada, subir por escaleras o encaramarte a plataformas.

SUBIDA ESPECIAL

Lara puede hacer una flexión acrobática. Se realiza haciendo lo mismo que al subir como siempre (× + ↑), sólo que aquí además tienes que aguantar R1. No sirve para nada, pero queda tope fardón.

DESPLAZARSE COLGANDO

Cuando estés agarrado a un saliente, puedes desplazarte a lo largo de él pulsando ← o →. Debes mantener pulsado × todo el rato.

AVANZAR COLGADO

Si ves unas barras arriba, normalmente puedes cruzarlas balanceándote. Da un salto en vertical y aguanta ×. Lara se agarrará a ellas. Pulsa ↑ o ↓ para columpiarte cual mico por ellas.

BUCEAR

Lara puede bucear en las lagunas. Esto es de especial utilidad cuando tienes que nadar un buen trecho, ya que buceando llegas más lejos. Ponte junto al agua, o bien corre hacia ella, y pulsa ↑ + ■ + R1 (todos juntos).

ANDAR

Mantén pulsado R1 mientras te mueves. Esto hará que Lara camine. Cuando caminas no te puedes caer por los bordes.

RETIRARSE

Pulsa ↓ para realizar un pequeño salto hacia atrás. Esto resulta muy útil cuando necesitas poner algo de espacio entre ti y un oponente.

SALTO ESTÁNDAR

Sólo has de pulsar ↑ + ■ (salto) para avanzar una corta distancia pegando un brinco.

SALTO LARGO

Para ejecutar el salto largo o en carrera, pulsa ■ mientras corres para saltar más lejos.

SALTO LARGO MEDIDO

Esto es vital si has de saltar un abismo; no querrás hacerlo a destiempo y pegártela, ¿no? Ve andando (aguanta R1) hasta el borde mismo de la plataforma. Da un toque hacia atrás. Ahora tira hacia delante y, un instante después, pulsa ■. Lara efectuará un salto largo desde el mismo borde de la plataforma.

SALTO CON AGARRÓN

A veces la plataforma estará demasiado lejos para saltar sobre ella, de modo que deberás asirte al borde y auparte. Tras haber saltado, pulsa y aguanta ×.

VOLTERETA LATERAL

Pulsa ■, y ← o → una fracción de segundo después. Las dos pulsaciones de los botones se han de realizar muy seguidas. El movimiento no siempre funciona si pulsas ambos botones a la vez, así que practica y aprende a calcular el momento justo.

VOLTERETA HACIA ATRÁS

Se hace igual que la voltereta lateral, sólo que ahora debes pulsar ↓ en lugar de ← o →.

VOLTERETA HACIA ATRÁS CON INVERSIÓN

Pulsa ● (rodar) mientras realizas una voltereta hacia atrás. Esto hará que Lara mire al otro lado cuando toque suelo.





dejes engañar, no lo es. Tú sigue nadando. Al salir te atacará un grupo de ratas. No te harán daño mientras estés en el agua, ¡ya que están demasiado ocupadas en nadar! Ve nadando al lugar donde hay una pendiente cerca de una plataforma. Sube y da una voltereta hacia atrás con deslizamiento hacia la plataforma. Gatea por debajo de la cabaña y recoge el botiquín y el tubo de goma (Rubber Tube). Combina dicho tubo con la horquilla para hacer el tirachinas (Catapult). Vuelve afuera y sube al embarcadero. Salta por encima del dique al agua. Sal de ella y gatea hasta el área del Árbol del Mundo.

Ve a la plataforma de encima del sitio en el que encontraste la horquilla. Usa el tirachinas para abrir las vallas y entra. Hay un badajo de hierro (Iron Clapper) en el suelo y un agujero en el rincón. Tírate por el agujero y sigue la pendiente para acabar otra vez fuera. Entra en la cripta junto a ti y recoge el palo. El suelo se hundirá delante de ti, así que gira a la derecha y sube la cuesta. Pulsa el botón de acción cuando estés junto a la antorcha para así encenderla. Suéltala y recuerda dónde la has dejado.

SECRETO 3: En este momento se te presentarán dos opciones. Tira por la cuesta descendente para hacerte con el secreto. Cuando llegues al pie de la cuesta, gatea a través de los pinchos y píllate el secreto y el botiquín del final.

Vuelve y recoge la antorcha. Sigue cuesta arriba hasta llegar a la sala en la que están las raíces del árbol. Pulsa el botón de acción para quemarlas y soltar el corazón (Herat). Recógelo y entra en la sala que se acaba de abrir. Contemplarás una secuencia de vídeo en la que el padre destierra a un ser malvado de vuelta al sitio del que vino.

Tras la secuencia de vídeo, deslízate pendiente abajo y volverás a acabar en el pozo. Vuelve al área de la cripta y usa el corazón en el agujero que hay al final del sendero. Se abrirán las tapas de todos los ataúdes, y de cada uno saldrá un diablillo. Lara deberá usar el badajo de hierro para acabar con ellos. Aparta la losa para despejar el agujero. Sigue el corredor y huye de los murciélagos hasta llegar al siguiente nivel.

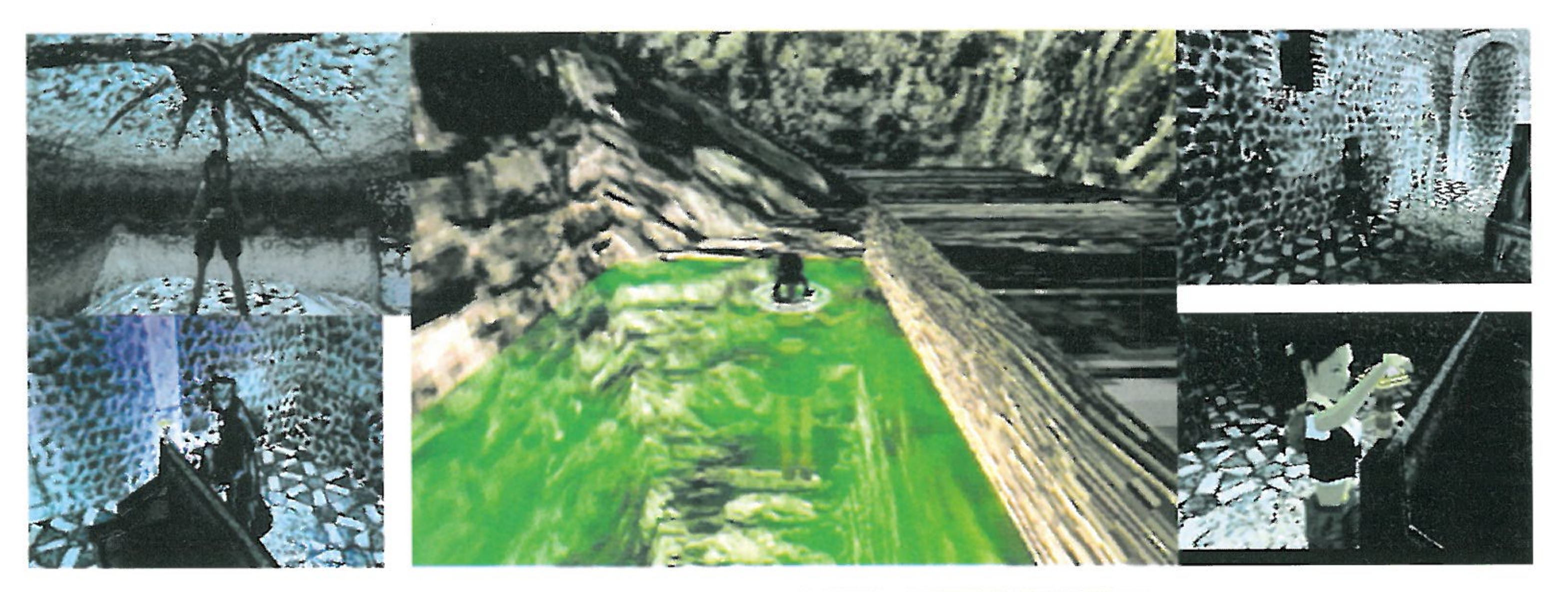
LA HISTORIA DE ANDY

NIVEL 2 LABERINTO

Paséate un poco para activar una secuencia de vídeo. Un fantasma esquelético merodea por la zona, entra en la siguiente sala y toca una







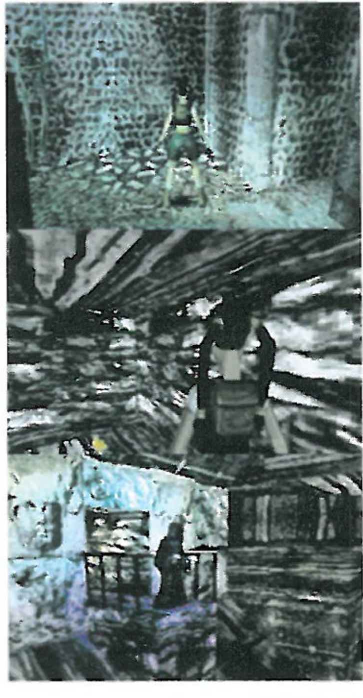
especia de agarradera de oro.
Ve al final de la capilla y pulsa las losas en este orden: central, izquierda, derecha. La puerta que da adonde estaba el fantasma se ha abierto, y hay esqueletos espadachines protegiendo el acceso. Si te pones ante ellos te cortarán en rodajas: usa la voltereta lateral para dejarlos atrás. Una vez en la siguiente sala, examina la empuñadura de oro y hazte con el polvo de huesos (Bone Dust). Vuelve a la sala principal y mete el polvo de huesos en el caldero. Esto alejará de la sala a los esqueletos. Ahora se abrirá la puerta cercana al balcón.

SECRETO 1: Cruza la puerta pero no bajes la cuesta. Hay una sala encima de ti a la que puedes trepar. Tira del interruptor que hay aquí. Con ello abrirás la puerta que había en la sala donde hallaste el polvo de huesos. ¡Vete al final para echarle el guante al secreto!

Entra y deslízate por la pendiente. Huye a de los murciélagos; corre alrededor del hueco, aunque también podrías dar volteretas laterales por encima de él. Tírate por el hueco. Lara pegará un buen grito al caer desde tres pisos a una laguna poco profunda de agua verde.

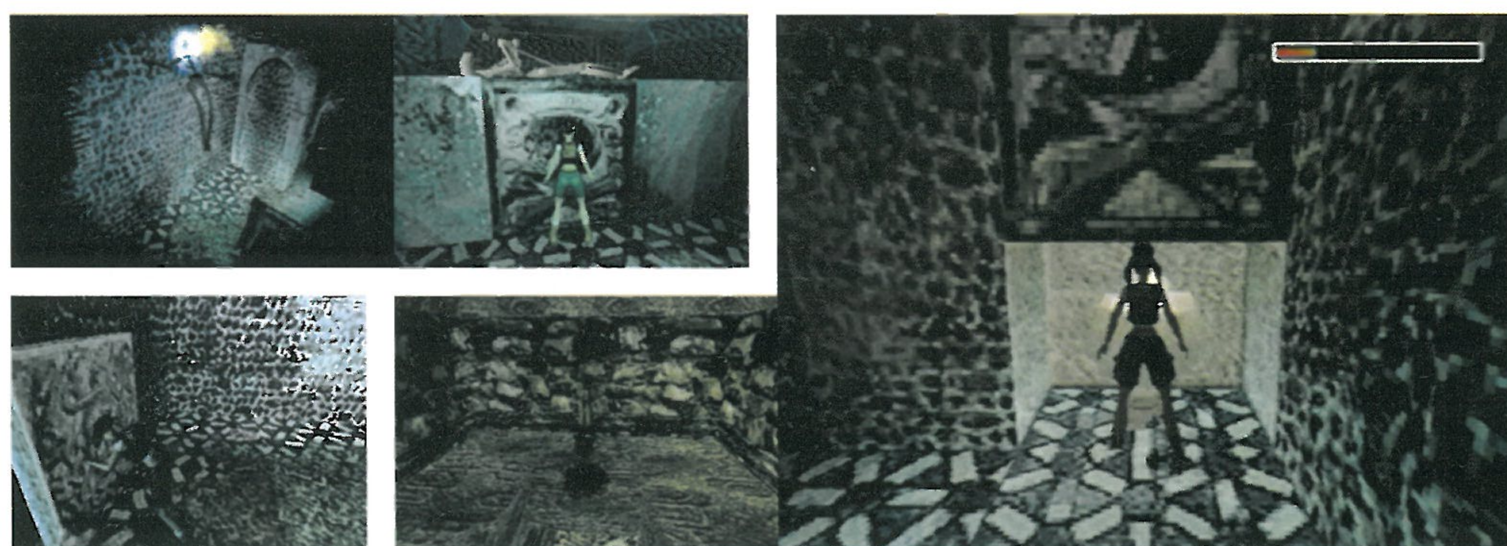
Cuando salga verás pasar al fantasma en lo alto de una larga caída. Ve a la primera abertura (la de más abajo). Esta área está llena de lava.

SECRETO 2: La baranda de esta sala está rota por un sitio. Aprovecha el hueco y salta hacia el bloque. Desplázate colgada y aúpate. Gírate, salta al siguiente bloque y ¡el secreto es tuyo!



Corre al centro y acciona el interruptor. Esto hará que la sección intermedia gire 90 grados. Vuelve afuera y sube a la siguiente abertura. Ve al centro y gira a la derecha. Vete por la abertura de delante y sube a la siguiente abertura. Recoge el bestiario del centro. La puerta estampada se abrirá de repente. Salta al bloque de debajo y encarámate a la entrada. Saldrás a una escalera con un ente brillante en el centro. No te preocupes, no te hará daño. Toma el botiquín y salta a la plataforma de encima. Sube por la cuesta hasta donde puedas y salta entonces a las barras.

SECRETO 3: En vez de usar las barras para llegar a la plataforma, sube hacia la oscuridad. Suelta las barras y pulsa otra vez de inmediato el botón de acción para asirte a la







plataforma invisible. Tira para arriba y gatea hacia el agujero. Bájate al borde y córrete hasta el otro lado. Aúpate y gatea hasta el final para conseguir el secreto.

Déjate caer y dirígete a la plataforma de debajo de las barras. Salta a la plataforma de madera que tienes delante. Llégate de un brinco a la siguiente y sube por la pasarela. Deslízate por la pendiente para entrar en el laberinto.

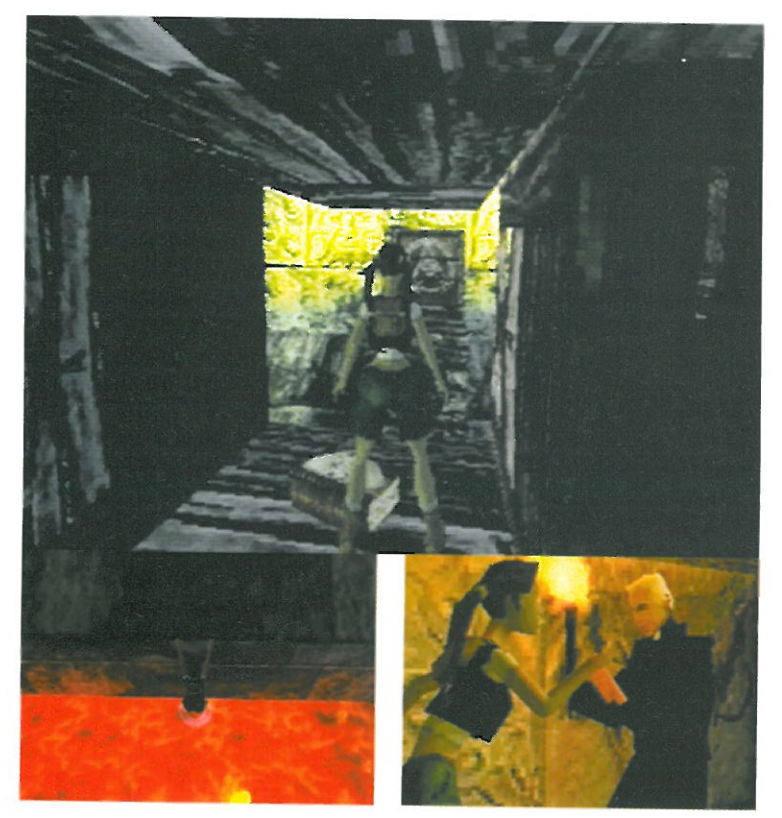
El ente te guiará. ¡No te pares, que una horrible criatura te persigue! Cruza de un salto el primer hueco para llegar al otro lado. Gira a la derecha, corre hasta el final t salta el hueco. Ve al final y tuerce a la izquierda. Salva el hueco y ve por el siguiente desvío a la izquierda. Salta el hueco y tira ahora por el siguiente desvío derecha. Vete hasta el final y deslízate por la pendiente.

LA HISTORIA DE ANDY

NIVEL 3 LA VIEJA ACERÍA

Ahora te encontrarás en una sala con un botiquín en medio. Recógelo y cruza la puerta ataúd. Una vez más, toparás con el padre. ¡El pelo se le ha vuelto de un cano absoluto! El padre te advierte que no te muevas, pero todos sabemos que eso no va a pasar.
Corre todo recto por el camino. Un demonio a caballo encabritará su montura e intentará bajarte los humos. Tras caer al suelo, el demonio agarrará a Lara y la arrojará como a una muñeca de trapo antes de alejarse. Quizá más vale evitar este camino. Vuelve atrás y corre por el pasadizo. Tírate al foso y sal por el otro lado. Te será posible subir una cuesta para volver a salir campo abierto, pero primero baja y encuentra el botiquín.

Una vez fuera, verás que hay más de esos molestos diablillos en el nivel inferior. ¡La madre que los...! Salta a la cuerda y sujétate a ella. Deslízate hasta el fondo y gírate para encarar la plataforma de encima de la entrada. Mantén pulsado el botón R2 para balanceare hacia ella. Pulsa el botón de salto (sin dejar de agarrarte a la cuerda) y pilla la antorcha. Deslízate hacia la entrada y baja por el corredor hasta la antorcha encendida. Enciende tu antorcha y salta adonde están los diablillos. Arroja la antorcha al suelo y los diablillos echarán a correr profiriendo gritos; ya no te molestarán más.



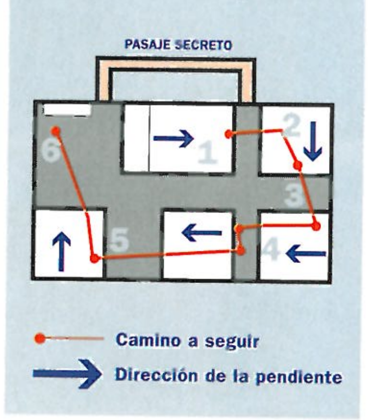
SECRETO 1: Salta a la plataforma de los diablillos y gatea por debajo del saliente. Aquí debajo hay un pasadizo. Gatea por él para acceder al secreto.

Vuelve a la cuerda y úsala para llegar mediante balanceos a la plataforma de la puerta. Examina la puerta y tira de una de las barras. Salta a la entrada. Usa la cuerda (por última vez) para llegar al otro lado. Busca el pasaje y hazte con el botiquín. Vuelve afuera y prepárate para una de las secciones de saltos más difíciles del juego (ver recuadro siguiente).

¡UF!

Si usas esta guía, no te costará tanto, ya que te diremos qué has de hacer exactamente. Para llegar a la abertura que hay bien arriba, deberás saltar entre los seis pilares de piedra inclinados. Consulta el diagrama para saber dónde colocarte.

En realidad puedes saltarte el primer pilar. Sube al borde del pilar 2 y cuélgate para correrte un poco. Sitúate en el centro y aúpate. En cuanto Lara empiece a encaramarse, pulsa y aguanta el botón de salto (■). Lara saltará al siguiente pilar. Deja que nuestra heroína se deslice por el pilar 3. Al final, pulsa y aguanta ← + ■ (salto) para que dé un brinco hacia el pilar 4. En pleno salto, pulsa el botón de agarrarse (✕). Si Lara no salta desde el pilar 3 (o sea, si se cae sin más), es que no se ha deslizado lo suficiente. En ese caso, asegúrate de que caiga un poco más alto sobre el pilar 3. Esto, a su vez, se logra acercándote más a la pared al saltar desde el pilar 2. No te encarames al pilar 4. Córrete hasta justo un poco a la izquierda del centro de dicho pilar 4. Sube, deslízate hasta el borde y pulsa salto. Deja que Lara se deslice por el pilar 5 y da un brinco desde el borde. En cuanto haya saltado, pulsa y aguanta ← + ✕ (agarrarse). Encarámate a la abertura. ¡Uf!









SECRETO 2: Busca el pasadizo oscuro y gatea por él. El siguiente corredor está lleno de llamas. Toma el botiquín y asegúrate de que tu indicador de salud esté a tope. Pasa como el rayo entre las llamas y salta al agua que hay al otro lado. Sube de nuevo al corredor de las llamas y agénciate el secreto.

Tras tanto y tan peliagudo salto, gatea a lo largo del pasaje hasta llegar a la abertura. Bájate al borde y usa las manos para desplazarte hacia tu izquierda. Súbete y sigue el pasadizo. Caerás a una sala con un botiquín y un bloque de yeso. Usa la palanca para romper un trozo de yeso (Yeso). Es hora de volver hasta el principio del nivel.

Acércate a la baldosa del suelo y usa el yeso para dibujar un pentagrama. El demonio vendrá e intentará matarte, pero el padre te salvará en el último momento. El demonio lo dejará sin sentido y se lo llevará. Sigue el corredor hasta volver a ver al demonio. Éste revelará su identidad y te informará de lo que tienes que hacer.

Sigue el agua corriente hasta llegar a la parte en la que puedes bucear. Nada a través del pasadizo y sal. Uno de los pasajes te conducirá a una gran abertura con un molino de viento.

Salta al agua y ve nadando a la abertura. Cuando llegas a las piedras brillantes te ataca un demonio acuático. Lara lo rechazará. Nada de vuelta a la superficie. Hay una moneda de plata (Silver Coin) en medio de la pila de tesoros de la criatura. Deberás bajar e intentar pillarla una y otra vez. La mejor forma de hacerlo es aguardar a que la criatura se retire a su cueva. Acércate enseguida a la pila y métete la moneda en el zurrón. Nada en torno a la caja y mete dentro la moneda de plata esa. La criatura entrará y Lara cerrará la puerta de golpe. Los diablillos saben de algún modo lo que ha pasado, así que levantarán la caja y le harán todo tipo de cosas horribles a la pobre criatura.

Ya puedes acceder a la cueva de la criatura. Avanza nadando por el pasadizo y sal al llegar arriba. Sube las escaleras y tira tres veces de la rueda dentada. Da una voltereta lateral a la izquierda de dicha rueda y salta luego al poste. Nada a su alrededor y usa el impulso para propulsarte a la plataforma. Gírate y salta a la plataforma contigua.

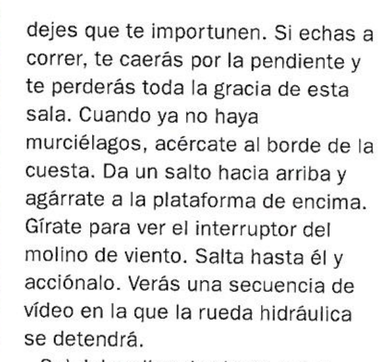
Al girar la rueda dentada habrás abierto la puerta que tienes en frente, pero se va cerrando a medida que pasan los segundos. Corre a la puerta y entra rodando de espaldas. Aquí hay algunos murciélagos: no













dejes que te importunen. Si echas a correr, te caerás por la pendiente y te perderás toda la gracia de esta sala. Cuando ya no haya murciélagos, acércate al borde de la cuesta. Da un salto hacia arriba y agárrate a la plataforma de encima. Gírate para ver el interruptor del molino de viento. Salta hasta él y acciónalo. Verás una secuencia de vídeo en la que la rueda hidráulica se detendrá.

Sal del molino de viento por el pasadizo recién abierto en el agua. Abandona la zona del molino por el corredor.

SECRETO 3: Salta al agua al llegar al final del corredor y nada a lo largo del pasaje. La abertura a tu derecha ya es accesible. ¡Acércate y sube para conseguir el último secreto!

Sal a nado del pasadizo secreto y tuerce a la derecha. Según sales a campo abierto, hay un área herbosa por el que trepar. Salta a la pequeña brecha y gatea por ella hasta llegar a la abertura donde cae la lluvia. Sal afuera y tuerce a la izquierda. Salta a la plataforma de piedra y de ahí a la primera contraventana del tejado. Salta al porche y luego a la segunda contraventana. El siguiente salto es difícil si no sabes cómo hacerlo. Acércate al borde y colócate justo en la esquina. Salta hacia atrás y alinéate de forma que estés mirando justo a la izquierda de la esquina que será tu destino. Salta hasta ahí y aguanta ←+ ×. Lara lo conseguirá por pelos. Sube a la abertura y pulsa el botón de acción para dejarte caer a la sala. Acciona el interruptor para completar el nivel.



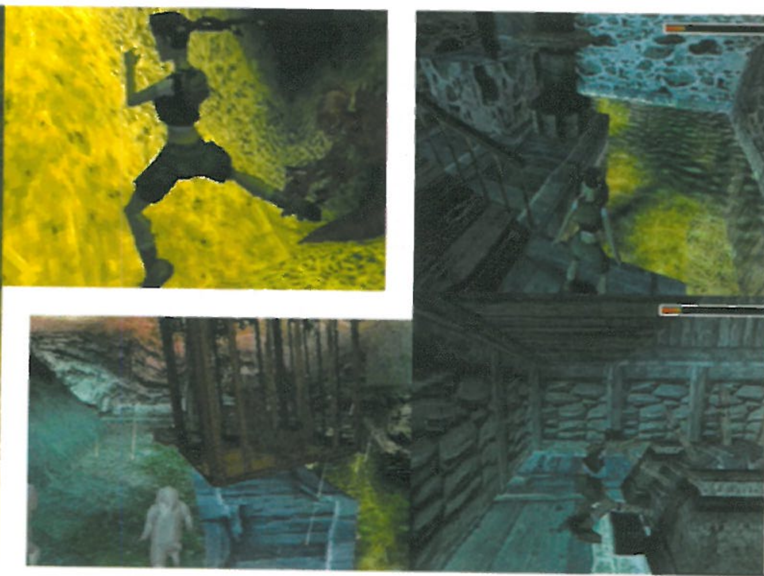
EL BLOQUE DE PISOS

NIVEL 1 LA PLANTA 13

En este nivel, Lara tendrá una HK como arma estándar. Dicha arma tiene un modo de francotirador. Aguanta L1 para sacar la mira y pulsa L2 para acercarte con el zoom. Es ideal para eliminar a enemigos desprevenidos desde lejos.

Gira a la izquierda y dispara a la reja. Píllate el botiquín y gatea por el pasaje hasta que entre la secuencia de vídeo. Toma nota de los guardias con chaleco antibalas, ya que son muy resistentes. Sigue adelante hasta llegar al cruce en forma de T con unos lásers móviles. Sigue sin levantarte y toma el botiquín, a la derecha. Gatea hacia la izquierda e incorpórate al llegar al foso. Tendrás que saltarlo porque dentro hay lásers.





SECRETO 1: Dispara contra la reja del lado izquierdo. Ve gateando y deja atrás los lásers. Déjate caer a la sala; es la misma donde habías mirado antes. ¡Por desgracia, no puedes conseguir uno de esos alucinantes rifles láser! Tendrás que conformarte con un secreto.

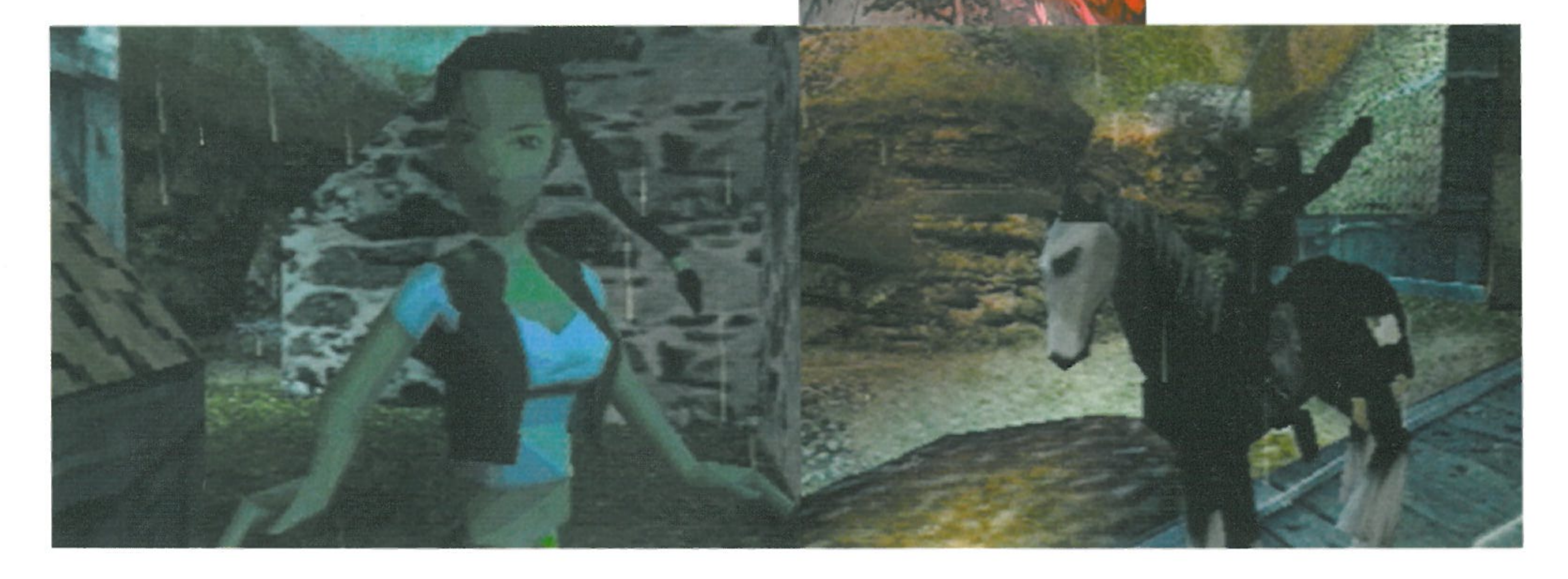
Vuelve atrás y sigue la ruta opuesta a la reja extraíble. Tírate a la sala. En los estantes hay un martillo (Hammer), un botiquín y algo de munición. Regresa al principio del nivel. Ahora hay dos rejas láser en su sitio. ¡Sabe Dios cómo las habrán instalado tan deprisa! Espera a que se el láser a ras del suelo se aleje para correr todo lo que puedas sin tocar el láser a la altura de la cabeza. Cuando vuelva el del suelo, sáltalo y ve gateando al final del corredor. Espera a que se aleje el de la cabeza y sube por la escalera.

En lo alto hay una cámara para el dispositivo. Gatea hasta el final y recoge la munición. Al final del corredor hay una reja cerrada. Si le disparas, todo el conducto de ventilación caerá a la sala de debajo. Por alguna razón, Lara morirá si no estás en el sitio adecuado. Ponte justo delante de la reja encastrada para que Lara pueda contarlo. Aquí abajo hay un guardia armado con dos rifles láser. Quédate justo donde estás. Al parecer el guardia no te puede acertar enseguida si te quedas cerca del respiradero. Saca el HK y apúntale al pecho; unos tiritos bastarán. Sube de vuelta al respiradero intacto y déjate caer a través de la reja ya destruida.

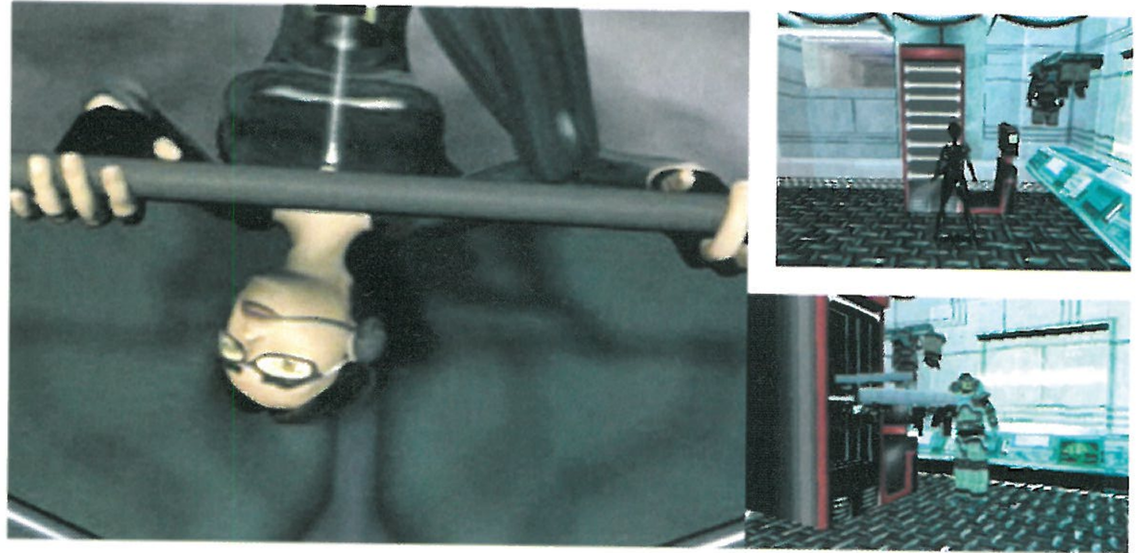
El siguiente corredor contiene una trampa explosiva. Da un paso adelante; en cuanto oigas la detonación, salta atrás. Has de averiguar la pauta de las explosiones y pasar a toda prisa. Ponte a correr en medio de la tercera explosión. Toma el botiquín al otro extremo y sube la escalera.

Ahora te encuentras en la sala que hay al otro lado del corredor hundido. Hay una escalera improvisada en el centro de la sala., protegida por una rejilla láser. Salta a la pequeña abertura y pilla la munición. Sube por la escalera (evitando la reja láser) y dispara al panel dañado de arriba del todo. Sube al respiradero y recoge la munición del lado izquierdo. Si te quedas aquí demasiado rato, aparecerá un guardia de seguridad y te matará, así que pasa a la siguiente sala. Cárgate al guardia. No puedes usar ninguna de las máquinas, y el otro extremo del corredor está sellado por unos lásers.

Dispara a la rejilla que hay frente a la máquina expendedora. Gatea hasta la mitad del pasadizo y levántate. Dispara a la siguiente reja y cruza gateando. Deberás acercarte al guardia a hurtadillas mediante el botón de caminar. Vete a su escritorio y pulsa el botón de acción para conseguir la tarjeta de acceso de máximo nivel (High Level Access Card). Úsala en el lector de cartas que tienes detrás. Aquí hay un botiquín y un poco de munición. Ve al ascensor, cerca de las cajas, y pulsa el botón. Entra y actívalo. Cuando se abran las puertas verás dos guardias tras la esquina. Vete a la izquierda de tapadillo y usa la tarjeta de acceso. Dirígete a la sala de control y dale al botón de la mesa central. Vuelve afuera y abate como francotirador a los dos guardias; habrá otro a la







vuelta de la esquina. Baja la pendiente y tuerce a la izquierda. Ahora estarás en la sala de encima del Iris. Vete recto a la sala del científico. Pulsa el botón que tiene cerca y recoge el disco. Baja de nuevo al área del guardia dormido y usa el disco en el panel de control para abrir la reja.

La siguiente parte es muy parecida a la sección anterior de las explosiones. La diferencia ahora es que deberás deslizarte por un poste, en vez de pasar a todo trapo por un corredor .

SECRETO 2: Hacia la mitad del descenso por el palo hay un pasadizo. Salta de espaldas hacia él y recórrelo hasta el final para conseguir el secreto.

Al fondo del pozo hay otro pasaje. Ve gateando hasta una gran sala. Zip te pondrá al corriente del guardia de debajo. Corre a lo largo de la pasarela y píllate el paño (Cloth) y el botiquín de la despensa. Baja la pendiente y pon el HK en modo de francotirador. Dispara a los dos guardias a la cara para matarlos. Antes de ir a la puerta principal, ve a la sala lateral, la del lector de tarjetas a un lado. Aquí hay dos contenedores llenos de bichos. Éstos se soltarán y te atacarán, así que no te quedes aquí mucho rato. Hazte con los ítems de los dos armarios y sal corriendo.

Combina el trapo con el cloroformo y cruza las puertas principales. Aquí hay otro guardia. Estate preparado para ejercer de francotirador y recoge la tarjeta de acceso al laboratorio del Iris que deja caer. Úsala a la vuelta de la esquina para abrir la puerta. En la siguiente sala hay un guardia, un cañón de seguridad y una unidad de experimentación láser.

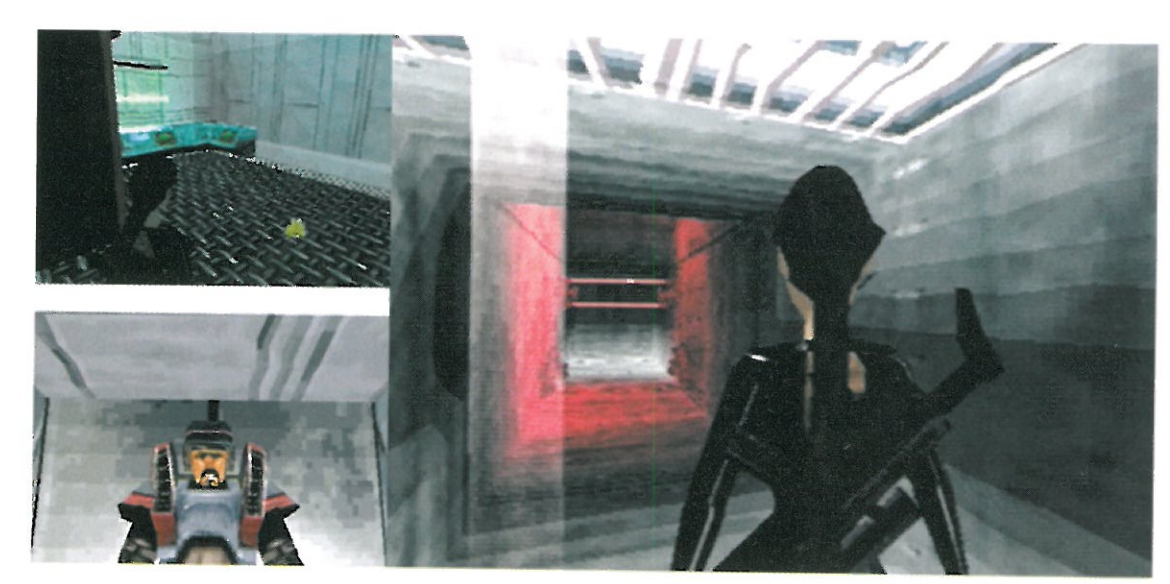
Ponte en el rincón para poder abatir al guardia desde lejos cuando llegue al final del corredor. Usa el botón de esprint para pasar de largo el cañón de seguridad. Entra en la sala de control. Lara forzará al ayudante de laboratorio para que le ayude a abrir la puerta. Crúzala y corre cuesta arriba hacia la sala del observatorio principal. Dale al interruptor. Éste va por tiempo, y desconectará el escudo que protege el Iris. Vete enseguida escaleras abajo y cruza la puerta de la sala del Iris. Acércate corriendo a él y ¡pa'l saco!

EL BLOQUE DE PISOS

NIVEL 2 LA HUIDA CON EL IRIS

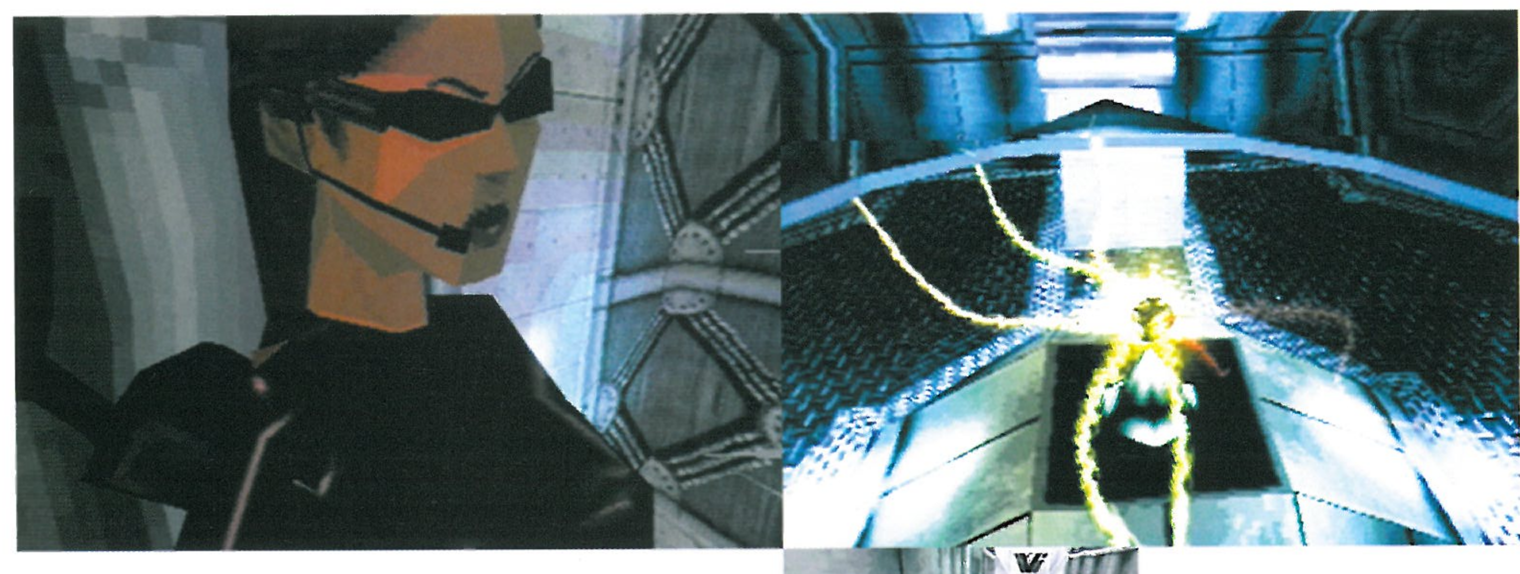
Zip te dice que dejes el arma en la bandeja. Más vale que hagas lo que dice, o de lo contrario se activará el sistema de detección de armas y quedarás hecho un colador. Corre al otro extremo del pasillo. Hay munición en el lado a mano derecha. Vete al fondo del lado izquierda del corredor y mira la pantalla de vídeo. Verás que hay hombres vigilando las escaleras. Dobla la esquina y entra en la sala del final. Toma el cloroformo, sal de la sala y tira a la derecha. La siguiente puerta a tu derecha contiene un paño. Combina el paño y el cloroformo. Tuerce la esquina y pulsa el botón de acción para dejar al guardia sin sentido. Por alguna razón no puedes quedarte su pistola, ¡cosa del todo ridícula!

Regresa a la sala que te has dejado y píllate el botiquín. La puerta grande a tu izquierda se abrirá al dejarla atrás. Registra el siguiente par de estancias en busca de cloroformo y la tarjeta de acceso a los servicios (Restroom Access Card). Sigue de nuevo el corredor y usa el número de la tarjeta (8526) para entrar en los baños. Hay un botiquín en el cubículo central de los lavabos de señoras. El primer cubículo de los lavabos de









caballeros tiene un portillo encima: salta y tira de él. Sube y vete gateando al saliente. Bájate al borde y déjate caer. Mantén pulsado el botón de acción para poder asirte al saliente que hay a medio bajar. Tírate al fondo y arrástrate hasta el borde.

Explora el área que tienes ante ti: ahora estás en el hueco del ascensor. La idea es llegar a una de esas cadenas. Bájate al centro del saliente y ejecuta una voltereta invertida (pulsa ■ + ● a la vez). Sujétate a la cadena.

SECRETO 1: Deslízate por la cadena hasta llegara a la plataforma. Ponte de cara al agujero del secreto. Da un paso a la parte de atrás de la plataforma y lánzate hacia la abertura. ¡El secreto es tuyo!

Sube de nuevo a lo alto de la cadena y da una voltereta hacia la plataforma. Hay un poste en torno al cual deberás balancearte. Tendrás que dar un salto algo distinto, ya que este juego es la mar de puñetero con estos saltos. Si das un salto largo y pulsas agarrar a medio camino, Lara caerá y morirá. Debes aguantar ■ + × juntos al dar el salto. Balancéate hacia la plataforma de enfrente. Usa un salto en diagonal para asirte al ascensor, abre el portillo y déjate caer dentro. Pulsa el botón del ascensor y al fina l la puerta se abrirá. Hay un guardia fuera, pero no intentes dejarlo sin sentido porque el juego no te deja (¡no nos preguntes por qué!). Gira a la izquierda y haz venir el siguiente ascensor. Entra y pulsa el botón. Cuando se abren las puertas, te enfrentas a una sala repleta de enemigos. Cierra las puertas enseguida. Algo va mal y el ascensor empieza a caer. Pulsa el botón del panel para activar los frenos de emergencia. El ascensor se detendrá justo a tiempo.

Ahora estás en la planta baja. Usa la reja para salir por el portillo. Da un salto corto para balancearte a la plataforma del fondo, a la que deberás asirte. Sube por la malla a tu derecha. Así que veas la rejilla a tu izquierda, vuelve con una voltereta a la plataforma. Créenos, mientras puedas ver la rejilla, es que estás lo bastante alto. Usa la misma táctica del poste anterior para cruzar el hueco mediante un balanceo.

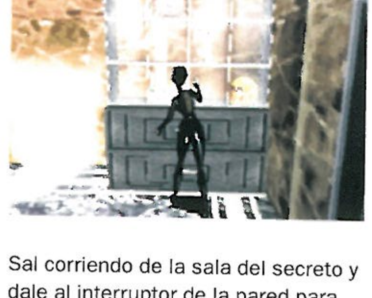
Ponte de cara a la pared y salta a la abertura. A continuación viene una serie de toboganes, al final de los cuales hay un foso en llamas. En el segundo tobogán, pulsa y aguanta ■ + × para llegar al primer poste. Espera a que desaparezcan las llamas y colúmpiate hacia el segundo palo. Vigila con las llamas de la plataforma del fondo y bamboléate hacia ella. Retrocede de inmediato para no achicharrarte. Da un salto



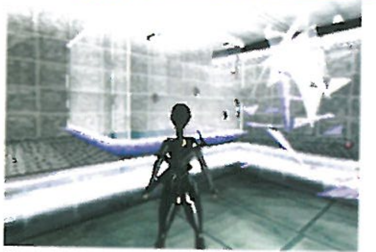








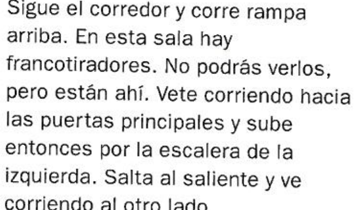






corto hacia el saliente y encarámate. Ahora estarás cerca del poste que cruza el hueco del ascensor. Recórrelo y deslízate por el respiradero del otro lado. En este momento te encuentras en el corredor de la planta baja.

SECRETO 2: Corre más allá del guardia y atráelo al depósito de agua al final del corredor para que rompa el cristal con sus balazos. Entra corriendo en el depósito de agua, ya vacío, y hazte con el secreto.



Sigue el corredor y corre rampa arriba. En esta sala hay francotiradores. No podrás verlos, pero están ahí. Vete corriendo hacia las puertas principales y sube entonces por la escalera de la izquierda. Salta al saliente y ve corriendo al otro lado.

SECRETO 3: Ponte ante el extintor de incendios. El francotirador le dará y parte de la pared quedará destruida. Entra corriendo a por el último secreto.

Sal corriendo de la sala del secreto y dale al interruptor de la pared para desactivar los láseres de debajo. Baja por la escalera y cruza las puertas. Este corredor se compone de una puerta a tu izquierda, dos ascensores a tu derecha y unas puertas dobles al final. El acceso a las puertas dobles está cortado por un suelo electrificado.

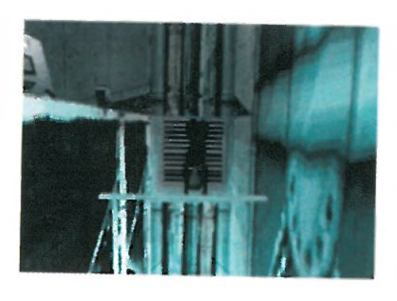
Al pasar ante la puerta de tu izquierda saldrá u guardia. Corre al extremo y salta por encima del foso electrificado al depósito de agua. Haz que el guardia golpee el depósito y cortocircuite así el suelo. Acciona el interruptor junto a las puertas dobles y crúzalas. Corre a la sala y escucha lo que te diga Zip. Aquí hay sensores de movimiento, o sea que no corras. Acércate a los dos interruptores y púlsalos para abrir las puertas. Crúzalas, sigue el corredor y entra en la sala. Ahora estás en una especia de laboratorio. Ponte en la entrada de la sala contigua. Aquí hay un montón de contenedores. Dos de ellos estarán alineados entre sí, justo delante de ti. El que está más lejos de estos dos contiene el disco teletransportador (Teleporter Disc). Usa el disco con la consola del laboratorio. Acércate al teletransportador y usa el Iris para transportarte a otra parte del edificio.

Tírate por el agujero. Podrás ver a uno de los guardias introduciendo una cifra en el teclado numérico. Usa los audífonos para ver de cerca y comprobar cuál es el código. Espera a que el guardia cruce la puerta y corre al final del pasaje. Entra gateando en el corredor y ponte junto al teclado numérico. Cuando el guardia vuelva a salir, se irá por el otro lado. Introduce enseguida el código (1672) y cruza la















puerta. Corre a la sala y dale al interruptor de detrás de ti. Arrástrate a través del pasadizo rojo y sube al pasadizo azul. Déjate caer al principio del nivel. Pilla el HK y corre a través del inactivo detector de armas. Gira a la izquierda y dispara al extintor de incendios junto a la pantalla de vídeo para abrir una salida.



EL BLOQUE DE PISOS

NIVEL 3 ALERTA ROJA

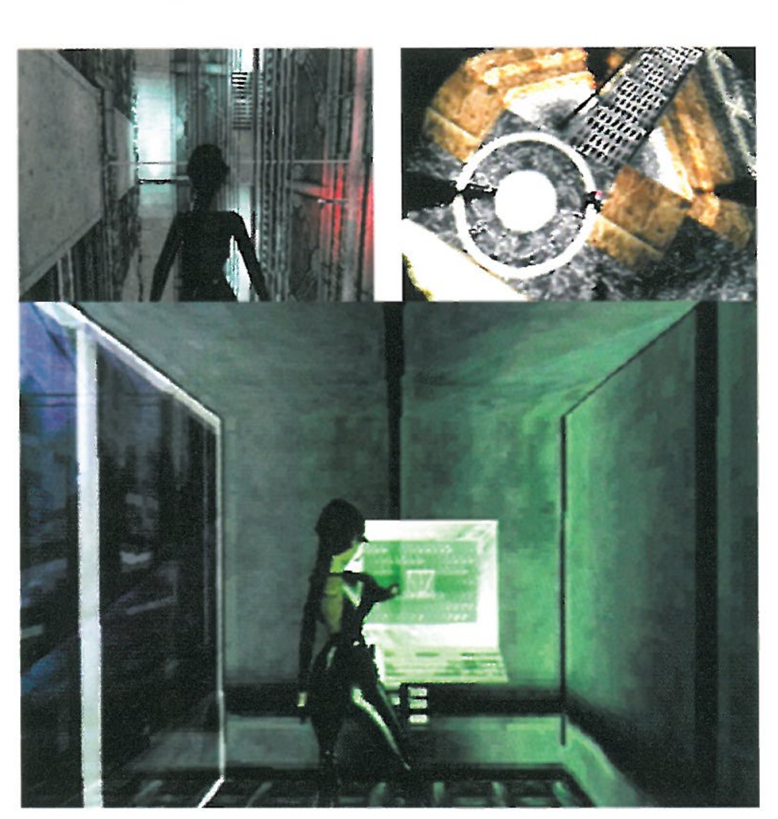
Liquida al guardia de inmediato con el rifle de francotirador. Sigue luego por la escalinata.

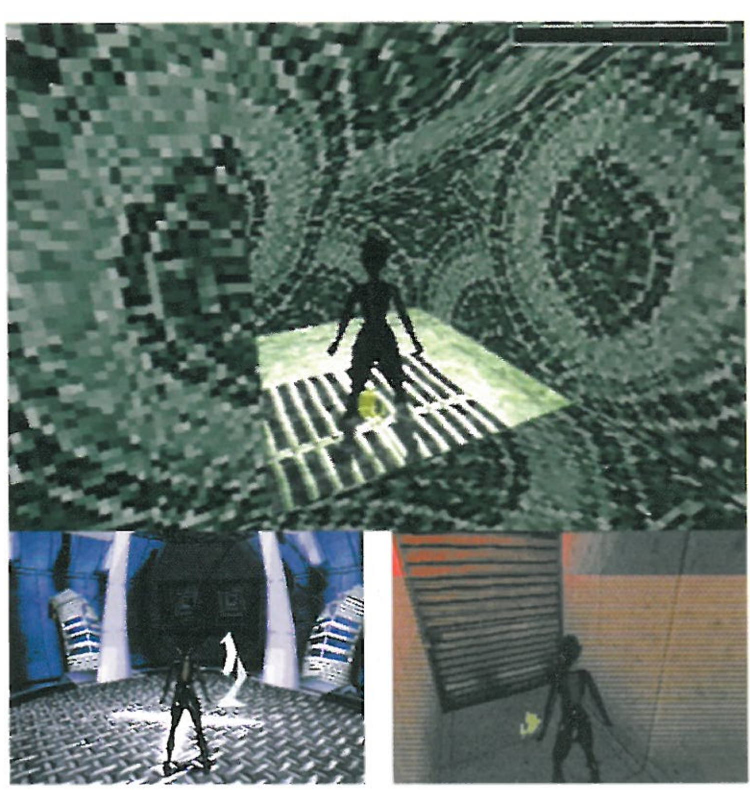
SECRETO 1: Parte de la escalinata se desplomará. Agárrate a ella y baja hasta el fuego. Trepa y hazte con el secreto.

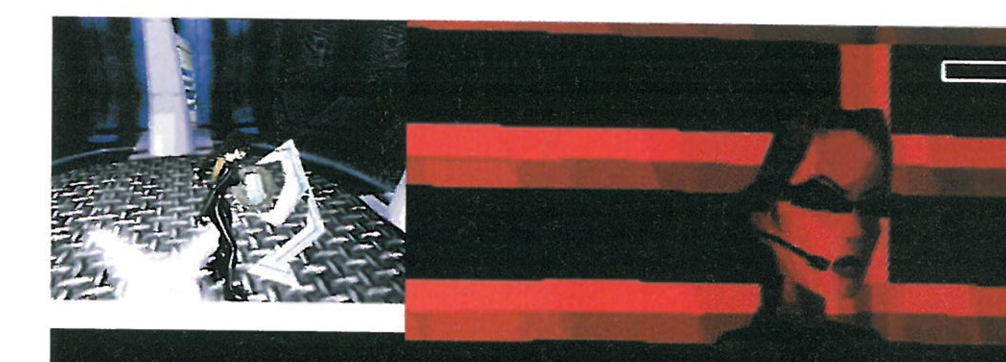
Sal de la sala del secreto y sube de nuevo por la escalinata. Cuando vuelvas adonde estabas antes, se hundirá otra sección. Quédate donde estás para no caer. Da un salto corto hacia la siguiente plataforma y uno largo hacia la próxima. La pendiente de la siguiente sección cederá bajo tus pies: tendrás que dar un salto largo y asirte a la siguiente sección. No empieces a saltar hasta haber llegado a la mitad de la plataforma, o si no no lo conseguirás. Por alguna razón, el ordenador hace que sea casi imposible volver aquí arriba después de que la plataforma se hay derrumbado. Pasa por la pared dándole una coz y gatea a lo largo del pasadizo. Una de las rejillas que hay encima de ti tiene una manija: salta y ábrela. El guardia bajará de un salto y te atacará. Dispárale y sube saltando al corredor.

Zip te dirá que uses el modo infrarrojo de tus audífonos. Hazlo pulsando 5 cuando estés equipado con el casco auricular. Verás que hay lásers bloqueando el corredor. Toma de las cajas la munición de la pistola de rezones o ganchos (Grappling Ammo) y la munición estándar. Acércate al borde del campo láser y saca el HK. Haz un zoom sobre la válvula al final del corredor y dispárale. El vapor hará resaltar los lásers. Pasa con cuidado a través del campo láser y hazte con el botiquín que hay en la caja de la siguiente sala. Cuando te acercas al ascensor, un guardia viene hacia ti. Usa el HK para meterle un par de balazos en la cabeza. Activa el ascensor y elimina al guardia del fondo.

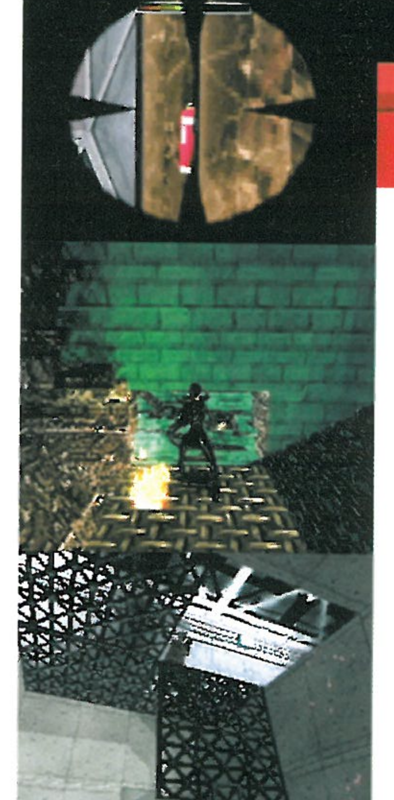
SECRETO 2: Tienes dos puertas ante ti. Cruza la de la izquierda y recoge la munición. Esto es un área de







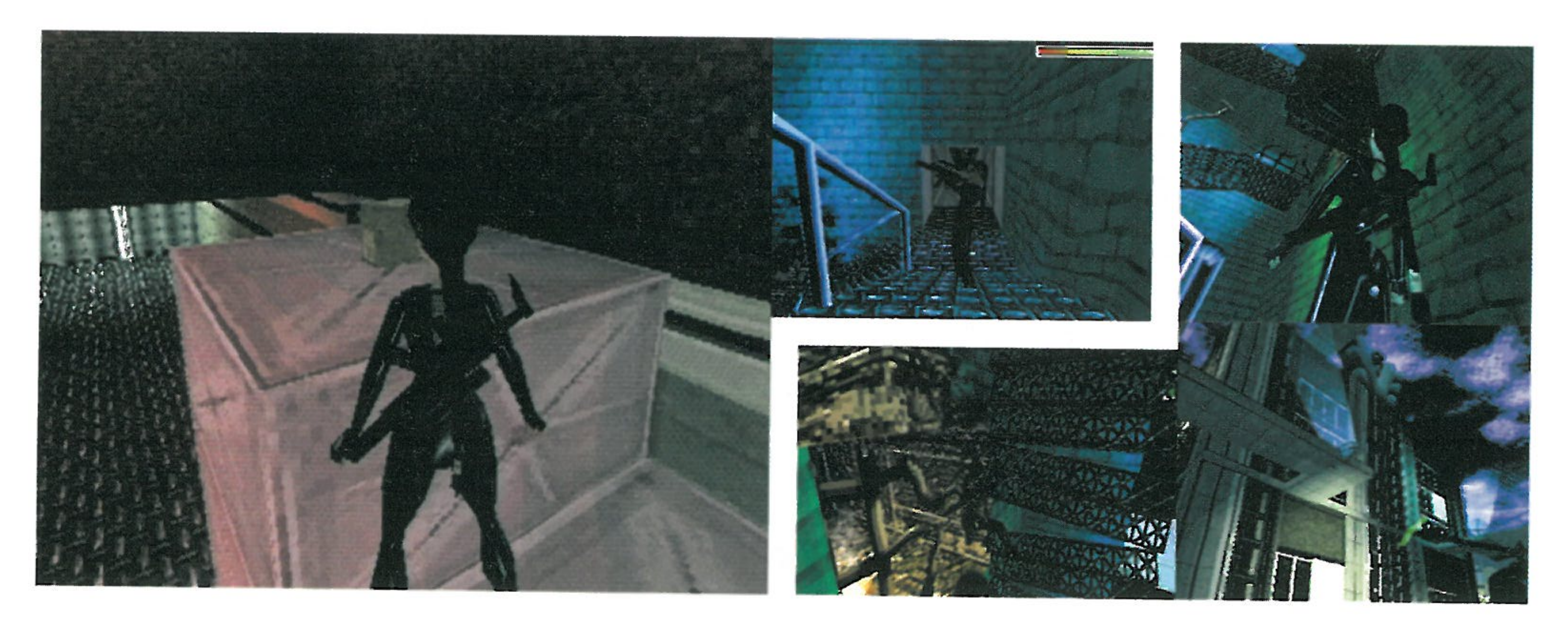


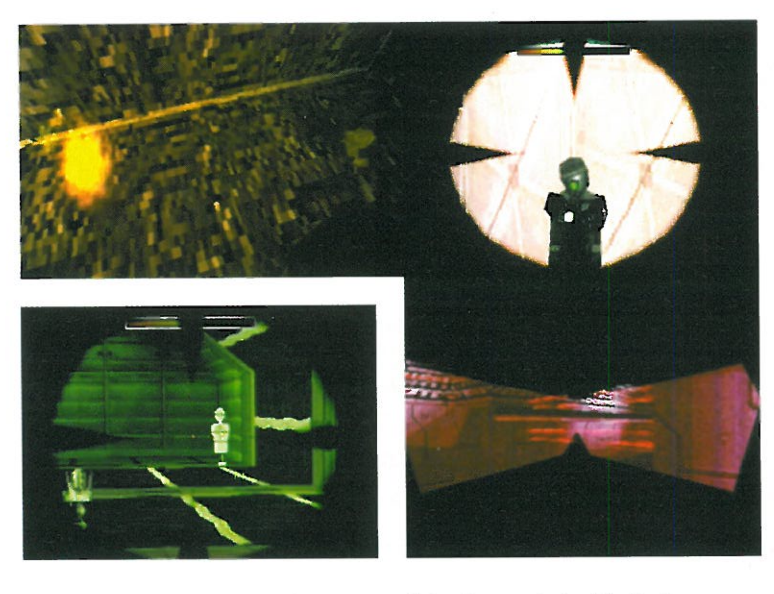


práctica de tiro. Asegúrate de guardar tus avances en este punto: para conseguir el secreto tiene que salirte bien a la primera. Dale al botón y saca el HK. Haz un zoom hasta la mitad más o menos del máximo de aumentos. Debes acertar a todos los blancos antes de que lleguen a la segunda línea desde atrás. Si lo haces bien, se encenderá la luz de arriba del todo y podrás acceder a la otra sala de práctica de tiro. Recoge la munición del estante y dale al botón. En cuanto empiezas, la sala comienza a llenarse de gas venenoso. Si fallas alguno de los blancos, la puerta quedará trabada y Lara morirá poco a poco. En la cuarta y quinta ronda vienen en parejas. En la sexta tendrás tres. En este momento deberás alejar el zoom, o de lo contrario tu velocidad de giro será demasiado lenta. La puerta ahora estará abierta. Tener éxito en esta tarea abre asimismo la puerta de la izquierda que hay al final del corredor. ¡Entra aquí a por el secreto!

Recoge la munición de esta sala y ve a la siguiente. Allí también hay munición. Las pistolas decentes están protegidas por láseres. Sin embargo, puedes poner tus manos sobre una pistola de ganchos que hay en el armario del láser verde. En este momento se te acercará un guardia a escondidas. Cárgatelo y ve a la sala adyacente, donde hay un tío de las fuerzas especiales al que deberás endosar bastantes más tiros que a un guardia estándar. Toma la munición de la caja alta. Hazte con la pistola de ganchos y apunta a la rejilla del techo. Salta a la soga del rezón desde una de las cajas y ponte a balancearte. Es casi imposible hacerlo directamente hacia la abertura, pero puedes agarrarte al enladrillado roto que hay a su izquierda. Mientras te deslizas por la pendiente, saca el HK y pasa al modo de francotirador. Tienes dos guardias delante. Para ambos bastará con un tiro en la cabeza.

Ahora que tienes la pistola de ganchos, deberías poder subir más por la escalinata; vuelve hasta ella. Habrá un guardia en el área de los lásers y un rezón (Grappling Hook) que puedes hacer tuyo en una caja, justo tras los lásers. Sal gateando hacia la escalinata y ponte en la cuesta a tu izquierda. Apunta a la escalinata rota encima de ti y pasa balanceándote a la abertura del otro lado. El fuego de aquí te puede herir; mientras te deslizas en esa dirección, salta hacia







arriba y agárrate al saliente. Gatea pasadizo abajo.

Hay un guardia debajo. Una vez más, es casi imposible hacer esta parte como se pretendía que se hiciera. Se supone que tienes que bajarte al saliente, dejarte caer, rodar de espaldas (mientras te equipas con el HK) y disparar al guardia ¡antes de que se entere de nada! Nada alertará al cañón de seguridad y podrás darle al interruptor para abrir la puerta.

En realidad esto no irá así. Déjate caer y rueda de espaldas. El guardia casi seguro que te verá antes de volarle la cabeza y el cañón de seguridad se pondrá en marcha: quédate junto a la entrada y no podrá alcanzarte., El problema es que el interruptor de la puerta está dentro del campo de acción del cañón. Por desgracia no tienes más remedio que ponerte ahí y recibir los daños.

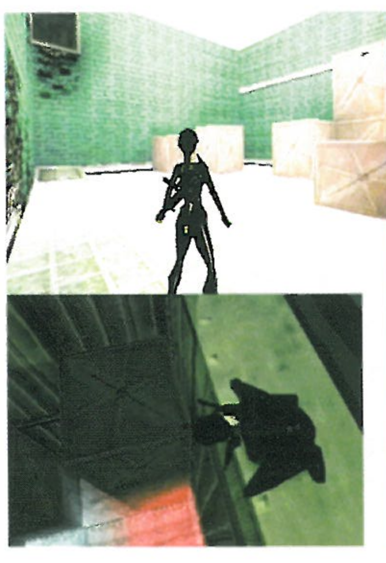
Deberás usar todo el botiquín que acababas de recoger. Cruza la puerta y activa el ascensor.

Cuando entres en el vestíbulo, un tipo de las fuerzas especiales y un guardia se dejarán caer por el techo. Suprímelos a ambos y usa sus cuerdas para ir balanceándote a la pila de cajas. Hay un portillo sobre ti. En cuanto lo abras, rueda de espaldas y cárgate al miembro de las fuerzas especiales que se halla en la entrada. Hay otro encima de ti. Gírate, da un paso atrás y mátalo.

Sube al respiradero. Hay un botón al otro extremo, pero el suelo se hundirá antes de llegar a él. Sólo hay un camino que no esté cortado por lásers. Sigue adelante hasta llegar a la reja.

Tienes un androide debajo. La parte que viene a continuación es muy difícil; ¡no te rindas a la primera de cambio! Da un salto corto y caerás justo junto a un botiquín. Recógelo, gira a la derecha y súbete a la caja. Ponte en medio y usa la cámara para ver dónde está el androide. Si se pone a dispararte, agáchate; si estás justo en el centro, debería dejarte en paz. Pon el HK en el modo de un solo tiro (francotirador). Levántate y dispara sin parar al enemigo. No uses el modo de ráfaga o fuego rápido porque te quedarás sin munición en un santiamén. Al cabo de un rato, la mano le empezará a echar chispas. Llegados aquí habrás recorrido un tercio del trayecto. El área donde estás regenerará munición cuando te quedes sin. Sigue agazapándote, recargando y disparando hasta que veas que le chisporrotea la pierna. Date la vuelta y dispara a la válvula roja. Esto liberará una lluvia de agua y destruirá al androide. Por desgracia, ahora todo el suelo está electrificado. Mira a tu alrededor y busca los pilares inclinados. Da un brinco largo hasta el primero y aguanta el botón de salto hasta que Lara haya llegado hasta arriba del todo a base de volteretas. Déjate caer a la rejilla y toma el rezón. Dispáralo a la rejilla del techo. Ve columpiándote hasta el pasaje y dale al interruptor. Con esto habrás abierto la reja y hecho que se vaya el agua. Vuelve abajo, adonde el androide muerto, y recoge el trozo de llave (Key Bit). Para salir de aquí, deberás volver al interruptor y accionarlo. De este modo abres la reja que cubre la salida. Balancéate para acercarte y baja hasta allí.

La entrada que hay frente al fondo del pasadizo está ahora abierta. A la que entras en esta zona te ataca un helicóptero. Esprinta al otro extremo del corredor. Esta sala es segura. Lo que viene ahora es muy chungo, aun que sólo sea porque los ángulos de cámara son espantosos. En cuanto entras en el bar, el helicóptero empieza a dispararte. La cámara cambia a una vista general. La planta reducirá parte de tu visibilidad, así que no podrás juzgar con qué ángulo debes acercarte a la barra. Al llegar allí, el ángulo de cámara no te da idea alguna de profundidad, así que deberás ir suponer dónde estás en base al borde de la encimera. Tras







dártela contra el borde de la barra y los estantes que tienes detrás, igual tienes la suerte de llegar al final de la barra. Dale al botón y escucha la inútil información que te dará Zip.

Ahora debes volver por donde viniste. Aquí el factor de realismo desmerece el juego. Deberías poder lanzarte por encima de la barra y seguir corriendo, pero ¿sabes qué? ¡No se puede! Esprinta hacia el hueco. Con esto te quitarás un poco de encima la mira del helicóptero y tendrás ese medio segundo extra para bordear la barra y llegar a la sala segura. Por desgracia, eso de segura ya ha dejado de ser cierto, ya que hay aquí otro androide. ¡A correr! Ahora habrá agujeros en el suelo. Salta el primero y da un brinco hacia el lado izquierdo del segundo. Recoge el botiquín y súbete a la caja. Tírate al siguiente agujero y baja gateando por el pasadizo hasta el segundo botiquín. Sube y ve a toda pastilla al corredor a tu derecha. No tienes por qué hacerte con estos botiquines, pero la salud que te procuran compensa con creces la que pierdes. Sigue adelante y acciona el interruptor. La idea es encerrar al androide en la sala. Sobre el interruptor hay una reja. Podrás ver al androide pasando por encima de ella y entrando en la sala. Pulsa ahora el interruptor. Tu salida anterior queda bloqueada, pero se ha abierto otra. Una de las puertas de antes ya no se encuentra protegida por lásers. Ve al área de 'peligro' (danger). ¡Está llena de gas venenoso!

SECRETO 3: Entra en la sala del gas venenoso. Cruza las estancias en este orden; todo recto y a la izquierda. En esta sala hay un secreto al final de un pasaje.

Dale al interruptor de encima de la caja. En la primera sala del veneno, había una puerta que te pasaste. Vuelve por donde has venido. La puerta que te hace falta estará a tu derecha. Ignora a los guardias que te encuentres. Sigue adelante y pulsa el segundo interruptor. El gas se transferirá a la sala en la que encerraste al androide. Al cabo de un rato, éste muere y deja tras d sí la segunda parte de la llave. Transfiere el gas de vuelta a tu sala y corre de regreso a la sala donde está la llave. Combina las dos partes para obtener la llave del helipuerto. La puerta frente a la entrada al área del gas venenoso es ahora accesible. Sube y gírate. Sube por la escalera y usa la llave del helipuerto en el sitio pertinente. Corre cuesta arriba y ¡contempla la secuencia del final!













(SEGUNDA PARTE)

PARASITE EVE II

TRAS TRES AÑOS DE AUSENCIA, AYA BREA HA REGRESADO PARA PATEAR UNOS CUANTOS TRASEROS MUTANTES. ¿CÓMO? ¿QUÉ YA TE HAS QUEDADO ATASCADO? PUES ESTÁS DE SUERTE, PORQUE TE HEMOS PREPARADO ESTA COMPLETÍSIMA GUÍA CON TODO LO QUE NECESITAS SABER.



1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **7.990 PESETAS**





¿Problemas de parásitos? Ningún problema: sigue paso a paso nuestra guía de ayuda a Aya Brea.

ENERGÍA PARASÍTICA

La mitocondria de Aya le permite invocar poderes especiales. Aquí tienes cuáles son y qué hacen.

SUBE EL NIVEL
Tras cada batalla recibirás una cierta cantidad de puntos de experiencia (EXP). Puedes adquirir nuevas habilidades y potenciarlas una vez que llegues a un determinado nivel de experiencia. Al principio, sólo verás dos poderes en cada uno de los cuatro grupos. Cuando consigas subir al nivel 3 cada uno de esos poderes, podrás acceder al tercero de ese grupo.



PIROKINESIS
Aya canaliza toda su energía en una brillante bola de fuego que lanza contra su oponente.



COMBUSTIÓN
Aya recalienta el aire a su alrededor hasta hacerlo arder, y con él todo lo que haya cerca.

NIVEL 3 LAS MINAS

El motor del camión se ha ahogado, así que tu viaje ha tocado a su fin. Ahora estás ante la entrada de la mina del Este. Kyle ha resultado herido en la pelea con los NMC que te persiguen. Cuando se retire a la mina, prepárate para una larga batalla. Hay diez caballos NMC que vienen en grupos de dos. Si vas sobrado de vida y munición puedes encargarte de ellos como de costumbre pero, si ese no es tu caso, otra opción consiste en situarse cerca del precipicio y cuando los caballos vayan a embestirte para lanzarte por el precipicio, apártate para que sean ellos quienes caigan por el barranco. Entra en la mina. En la entrada del túnel verás a un caballo NMC, aunque en realidad son dos. Ten cuidado porque el segundo también puede cargar contra ti aunque no esté en la pantalla. Continúa por el camino del túnel bifurcado (Forked Tunnel) y tira de la palanca de la vagoneta para desbloquear el camino. Baja por ahí y examina el tablón de madera. Ahora, vuelve sobre tus pasos y en la bifurcación toma el otro camino (Tunnel, en el mapa). Aunque en este nuevo túnel no parece que hayan enemigos, muy pronto te emboscarán unos conejos. Usa la Combustión para encargarte de ellos. Sigue avanzando y cruza al nuevo tramo del túnel (Gorge, en el mapa). Como podrás observar, en medio hay un enorme precipicio y para cruzarlo hay un viejo puente de madera. El problema es que en el centro las vías están rotas. Ve hasta el agujero del puente y examínalo. Vuelve al túnel bifurcado y hazte con la Tabla. Retorna al puente y cuando te encuentres frente al agujero, úsala para taparlo y poder pasar por el puente. En cuanto cruces te atacará un grupo de murciélagos. Corre al otro extremo del barranco, gírate y dispara. Entra en el Puesto del vigilante (Refuge) para disfrutar de un respiro. Aquí hay una caja de munición ilimitada como caída del cielo y un teléfono. Examina el tablero de alimentación eléctrica que hay junto a la pared. Quita la clavija y colócala en el tercer enchufe comenzando a contar desde abajo. Después, dale al interruptor de encendido (Main Power) para abrir los portones que hay al lado de la entrada al Puesto del vigilante. Asegúrate de tener a mano la pistola lanzagranadas y toda su munición. Guarda la partida y cruza el portón para encontrarte al cuarto jefe.

Al cabar con él verás que hay un haz de luz que proviene de una entrada aparentemente cerrada en un rincón de la cueva. Examina la moto junto a la entrada. Pulsa el mando a distancia que hay al lado del interruptor de encendido de la moto para que haya un cortocircuito. Luego, vuelve al Puesto del Vigilante y guarda la partida. Examina el tablero de alimentación eléctrica y pon los conectores en el primer y el cuarto enchufe. Dale a la corriente. Vuelve a la moto y pulsa el mando a distancia nuevamente para destrabar el portón. Ahora ya podrás cruzar por él para acceder al pasaje secreto (Secret Passage).

Ahora te encontrarás en una especie de fábrica clandestina. En este corredor hay un nuevo enemigo. Parece sólo una araña de mayor tamaño, aunque con una cantidad de HP descomunal. Su hachazo te resta

JEFE 4





ATAQUES
- **Embestida (Largo alcance): Similar a una carga de caballo NMC estándar.**
- **Derribo (Corta distancia): Similar a un derribo de caballo NMC estándar.**
- **Aplastamiento: El bicharraco salta y cae sobre ti.**

En cada esquina de esta sala hay un barril de petróleo. Pulsa el botón de fijación de blanco y dispárales para iluminar la estancia y lograr algo de cobertura, ya que tu enemigo teme el fuego. Arrímate a una pared, cerca de un barril. Cuando el jefe se acerque, dispárale. Se dará la vuelta para embestir; si estás cerca de los barriles en llamas, tan sólo pasará corriendo ante ti. Por desgracia, una o dos veces durante el combate, la criatura decidirá ignorar el fuego y atacarte; no hay nada que puedas hacer para predecirlo. Síguelo y vuelve a hacer lo mismo hasta que caiga. Toma la Pistola de Kyle y el Conector. El jefe se levantará de nuevo. Esta vez tiene la piel en carne viva y parece un pollo rustido. Esta versión del monstruo no tiene ningún miedo al fuego. Muévete sin parar; usa una táctica parecida a la que usabas contra un caballo NMC normal. Quizá una pauta en zigzag sea lo más eficaz. Mientras estés en movimiento, el jefe errará la mayoría de sus ataques. Apunta contra él y dispara. Si tienes tiempo, usa la Combustión. La pistola Lanzagranadas proporciona una forma rápida y eficaz de eliminar a este NMC. Con un tiro lo tumbarás. Tras un par de segundos, se recuperará: durante esos instantes puedes recargar el lanzagranadas y volver a disparar. No malgastes demasiadas granadas con él; usa ocho como mucho. Remátalo con tu M93R o con la M950, si te la dio el Sr. Douglas.

hasta 25 HP y su otro ataque, hasta 50 HP. Cuando esté a tu alcance, usa Plasma contra ella. Mientras está tumbada, dispara una granada. Lánzale un ataque de Plasma de nuevo sin perder un instante, recarga la pistola lanzagranadas y vuelve a disparar. Haz esto cuatro veces y usa luego tu M950 (o, en su defecto, la M93R) para rematar la faena. Vale la pena gastar esa munición. Recibirás 50 Balas de 9 mm tipo Spartan y un Bolso de Cintura por tus esfuerzos.

Ve al final del corredor y baja con el montacargas a un nivel inferior. Acabas de llegar al infame Refugio del que hablaba Kyle. Todas las puertas, salvo la del otro extremo, están cerradas. Crúzala y quédate donde estás. Hay algo tras la esquina que mata a las ratas. Cuando estén muertas, dobla la esquina y encara los láseres. Tardan un segundo en fijarte como objetivo, así que si te mueves sin parar no tendrás problemas para eliminarlos. Cruza la siguiente compuerta para acceder al Depósito (Storeroom). Hay algunos humanoides NMC y unas cuantas ratas por allí. Elimínalos y toma de los estantes con medicinas la Bolsa plástica con una Solución de Ringer. Si vas corto de balas de 9 mm, aquí también encontrarás una caja. Sólo una de las puertas de esta sala está abierta, así que cruza por ahí. Este corredor alberga dos láseres detectores de movimiento y tres nuevos enemigos. Son una especie de babosas que no puedes herir con tus armas de fuego.



Usa Plasma contra ellas. Tres o cuatro dosis bastarán. Si te tocan quedarás enmudecido. Esto significa que no podrás conjurar tu energía parasítica hasta que haya desaparecido el símbolo del silencio. Tras unos 20 segundos esta limitación desaparecerá por sí sola, aunque siempre puedes utilizar un Sedante para acelerar el proceso.

Hay algunos NMC en el Dormitorio, pero nada de valor. Cruza la puerta del final. En esta sección hay una serie de humanoides gordos y láseres. Elimínalos y destraba la puerta que lleva a la Sala del ascensor. No la cruces aún y vuelve sobre tus pasos por la sala central hasta la puerta del Arsenal (en la que podrás leer la palabra Weapon) situada en el mismo lado por el que saliste del Dormitorio. Crúzala y examina la máquina expendedora del rincón. Aquí podrás comprar aquello que necesites (entre otras cosas el adaptador Hammer para el rifle M4A1, muy útil contra babosas como las de antes). ¿Te acuerdas de la tarjeta negra de la torre? Bueno, pues por fin vas a poder usarla. Pásala por la máquina junto a la puerta para entrar en la Armería interna. Aquí puedes aprovisionarte de munición y echarle el guante a una Escopeta SP12, Cartuchos, Balas de 9 mm y Balas tipo Hydra.

La estancia que hay frente al arsenal es la Sala de Control. El corredor que lleva hasta ella está protegido por dos láseres paralizantes. La sala de control en sí está custodiada por tres babosas mágicas y una combinación de distintos tipos de láseres de seguridad. Los armarios de esta sala son demasiado altos para llegar a ellos, pero examínalos de todas formas. A continuación, mira a través del cristal para ver los cadáveres. Luego ve a la Sala de esterilización: ésta es otra de las estancias a las que tenemos acceso desde la sala central. Tras pasar unos compartimentos, aquí hay encontrarás un teléfono para

ENEMIGOS

■ **GÓLEM CON ESPADA:** Enormes soldados NMC blindados con una espada azul como brazo. Tienen un ataque de embestida y uno con la espada. Lo mejor es dispararles desde lejos con el rifle. Vigila cuándo empiezan a cargar, esquívales y propínales algunos tiros por detrás. De vez en cuando recargarán su blindaje y les aparecerá un pequeño círculo de energía alrededor del pecho: entonces no puedes dañarlos.

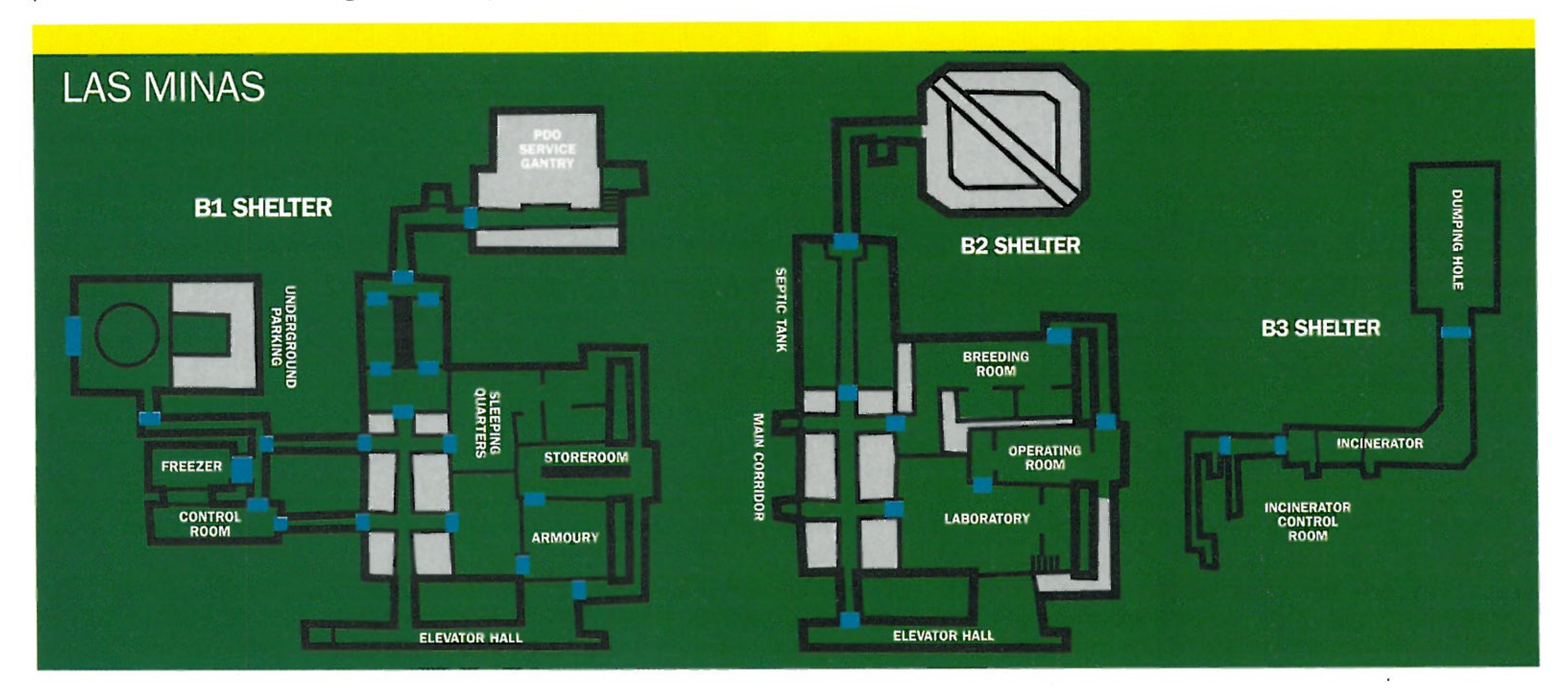
■ **PEONES GÓLEM:** Similares a los anteriores pero sin el blindaje, lo cual los hace más rápidos.

■ **GÓLEM CON GRANADAS:** Soldados NMC blindados con un lanzagranadas por brazo. Disponen de un sistema de ajuste que te sigue durante un par de segundos antes de fijarte como blanco, a lo que sucede un aluvión de granadas; muévete sin cesar para esquivarlas. Tras dos series de granadas, el gólem deberá recargar.

■ **CABALLEROS GÓLEM:** Tienen un dispositivo de camuflaje. Aparecen detrás de ti y te agarran por el cuello. Pulsa los botones para liberarte, gírate y atácales cinco o seis veces para destruirles.

■ **ALFILES GÓLEM:** Parecidos a los caballeros gólem, pero su ataque causa Parálisis.

LAS MINAS

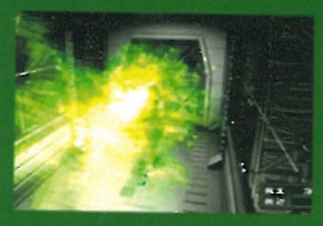




ENERGÍA PARASÍTICA



INFERNO
El área que rodea a Aya explota, causando grandes daños.



NECROSIS
Aya emite un campo de electricidad.



PLASMA
Aya envía una onda de energía que tumba al enemigo. Muy útil para hacer volcar a los adversarios.



APOBIOSIS
Aya se rodea de un campo de electricidad que paraliza a sus oponentes.



guardar la partida y una caja en la que puedes dejar los objetos que te sobren. Cruza la puerta y baja en el montacargas.

Justo delante de ti hay una serie de lásers y alguna que otra criatura NMC. Una vez despejado el camino, dirígete al Estanque de filtrado de agua (Septic Tank). Aquí hay un nuevo enemigo. Las dos primeras hidras son muy fáciles de derrotar: cuando aparezcan, dispárales; tras seis impactos morirán. La siguiente sala también contiene hidras pero esta vez son cuatro. El único ataque que tienen es una bola de electricidad, así que muévete y dispara sin cesar.

Tu siguiente destino debería ser la sala de Animales de laboratorio (Breeding Room). Hay gusanos gigantes en las jaulas. Dispárales para que no salten sobre ti. Hojea las notas que hay encima de la mesa de la entrada para saber más acerca de lo que pasa aquí (al lado hay un mueble con una Bebida de cola). Junto a las jaulas hay una caja con balas de 9 mm, sírvete tú mismo si necesitas munición. Al final de esta estancia hay una puerta que da a un corredor. Síguelo para poder ver una secuencia de vídeo en la que un extraño ser te ataca y te dice que vas a morir muy pronto. Al otro extremo del pasillo está la Sala de operaciones, pero la puerta está trabada. Así pues, tendrás que volver al área de las hidras pasando por la sala de Animales del Laboratorio. Vigila porque la zona se ha vuelto a llenar de criaturas NMC.

Frente a la sala del Laboratorio (la que sigue a la sala de Animales de laboratorio) hay un montacargas que funciona. Baja por él y elimina los lásers de seguridad. Activa tu mapa para ver el nivel Neo Ark. No te preocupes, no tienes que explorarlo todo. De momento, no puedes ni siquiera entrar aquí, así que vuelve por donde has venido hasta la Sala de esterilización. Reordena tu equipo para tener el SP12 y la pistola lanzagranadas, ambos con munición. Guarda la partida y entra en el compartimento de esterilización por la puerta que hay frente a la caja. Cuando intentes salir, alguien activará el sistema de esterilización. Baja de un salto por el Vertedero de Residuos, que está junto a la puerta. Caerás a una sala de desechos llena hasta los topes de basura, entre la cual hay algo de munición. La necesitarás para enfrentarte al quinto de los jefes.

Tras la batalla vuelve corriendo al vertedero de basura y busca en la caja del fondo una Rueda (Aro Medicinal). Retorna al lugar donde aplastaste al jefe y cruza la puerta doble sin perder tiempo: dentro de 4 minutos esa zona se convertirá en una incineradora. Es Kyle... ¡y está bien! Escucha su historia y usa el teléfono para grabar. Desciende a las cloacas por las escaleras. Aquí abajo no hay muchos enemigos, así que deja que Kyle se ocupe de ellos con su nueva arma. Cuando subas las escalerillas de la pared para llegar al depósito, lee el Tablero de inspección que hay en el muro. El código de la palanca se puede resolver sumando las patas de una rata (4), una cucaracha (6) y una araña (8). Total de patas: 18.

Introduce primero 1 y después 8 en el tablero de control de enfrente para abrir las compuertas de drenaje. Baja las escaleras y sigue avanzando hasta llegar una sala en la que hay un panel con un mensaje adjunto. La respuesta

JEFE 5

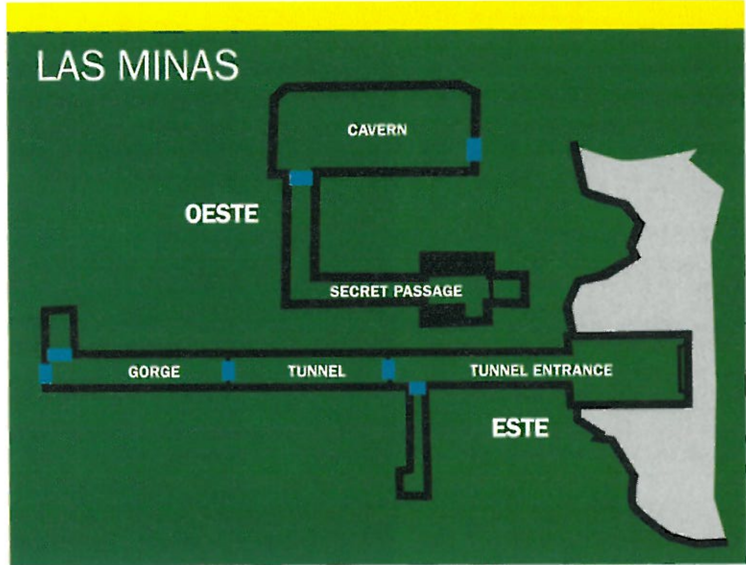


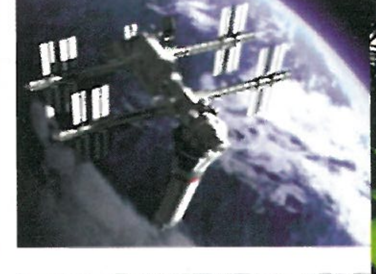


ATAQUES

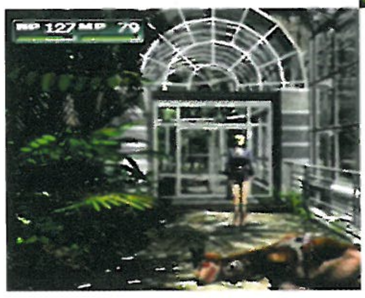
- **Succión (Ataque de largo alcance): Absorbe todo lo que hay a la vista.**
- **Escupitajo ácido (Ataque de largo alcance): Escupe una masa de ácido.**
- **Lluvia ácida (Ataque de largo alcance): Cae lluvia ácida del cielo.**
- **Proyectil viscoso (Ataque de largo alcance): Escupe un masa viscosa que te inmoviliza durante un breve periodo de tiempo.**
- **Eructo venenoso (Ataque de largo alcance): eructa hacia ti una gran nube de gas.**
- **Lengüetazo (Ataque de medio alcance): te golpea con la lengua.**

Cuando los objetos se muevan, es que empieza a absorber, así que dispárale una granada a la boca, gírate y corre para que no te aspire. La cámara pasará entonces a una perspectiva zenital. Evita la lluvia ácida observando las sombras del agua que cae. Puede que te escupa ocasionalmente: si echa atrás la cabeza, ponte a correr para confundirlo. Al final, echará a andar hacia delante. Sigue usando las mismas tácticas. Ahora hay menos espacio y te costará más evitar la lluvia ácida. Cuando el jefe avance por tercera vez, ya casi está. En esta ocasión, tras sorber, echará atrás la cabeza e intentará azotarte con la lengua. Esquiva y aprovecha para dispararle. Cuando empiece a mover la cabeza, quítate de en medio y sigue usando las mismas tácticas. Cruza la puerta ahora abierta: ya al otro lado, el jefe volverá en sí. Es la hora del segundo asalto. Corre y, cuando llegues al primer panel de acceso, lee el cartel y pisa el botón. El montacargas empezará a subir muy despacito. Ocúltate en este hueco hasta que suba del todo. Corre al otro lado del ascensor y pulsa el segundo botón. Usa las mismas tácticas y, al final, el jefe vendrá arrastrándose al ascensor. Pulsa de nuevo el botón y el ascensor bajará. Una vez que esté abajo del todo, pulsa otra vez el botón para acabar con este NMC para siempre.











al acertijo es 15. Introdúcelo en el Panel de control que hay al otro lado de la estancia y cruza la puerta de emergencia (con el indicador Exit). Al final, llegarás cerca de la zona donde te reencontraste con Kyle.

Sube en el montacargas que hay en el nivel B3. Entra en él con Kyle, quien te dará la Tarjeta de Yoshida y se largará por su cuenta. Empiezas en el Vestíbulo del Ascensor al que antes no pudiste acceder porque la puerta estaba cerrada. Hay gusanos a granel: usa la Combustión para estar a salvo. Sigue por la Sala central hasta la sala de Animales de laboratorio. Aquí hay algunos enemigos nuevos: parecen ser partes corporales de NMC. De los torsos es fácil librarse. Las partes rodantes actúan como las babosas kamikaze, explotando al impacto. Sal por la otra puerta y avanza por el corredor hasta el otro extremo. Usa la tarjeta para entrar en la Sala de Operaciones (Operating Room). Hay una Solución de Ringer en uno de los armarios y un Frasco (Água de Colonia) en una de las batas.

Al final de la Sala de Operaciones hay una puerta que lleva al Laboratorio, donde encontrarás un teléfono y una caja. Mira la pantalla del ordenador portátil. Hay un virus informático en él. Lee la pizarra blanca para descubrir que un tal Yoshida se ha llevado la revista. Un momento... ¿no había alguien llamado Yoshida en el Dormitorio? Dirígete hasta allí. Sube a la planta B1 por el ascensor que hay en el extremo norte del nivel (aquel en donde Aya y Kyle se separaron) y sigue por la Sala Central. Una vez en el dormitorio, toma la revista Aeris y léela. Ahora vuelve al laboratorio e introduce el código correcto. La contraseña actual es: **MELISSAMAYA**. Esto significa que la contraseña modificada debe de ser:**A3EILM2S2Y**. Introduce el código y se te harán tres preguntas. Se deciden al azar, así que deberás resolverlas tú solo. En realidad son muy sencillas. Una vez que hayas visto todo cuanto te hace falta, sonará el teléfono. Habla con Kyle (o con Pierce, según si estás siguiendo las tareas para conseguir el final bueno) y dirígete a la Sala de la Vaina (Pod Service Gantry) del piso de arriba. Habla con Kyle y entra en la sala de control. Examina las cámaras y cambia el estado de cada una: abre la puerta, desactiva el sistema de seguridad y a continuación pon en marcha el montacargas.

NIVEL 4 NEO-ARK Y MÁS ALLÁ

¿Recuerdas ese ascensor estropeado de B2? Ahora ya funciona, así que puedes bajar hasta allí con Kyle. Éste lleva una pistola lanzagranadas, o sea que deja que haga la mayor parte del trabajo. Kyle no tardará en comprender que no puede pasarse de cierto límite ¡a menos que quiera arder vivo! Deberás seguir tú solo.

Tras la secuencia de vídeo, entra en el Observatorio. Baja por las escaleras al Paseo del Sur (South Promenade). Esta zona está llena de enemigos, así que mucho cuidado. La puerta que lleva al exterior de la Cripta (Shrine) está cerrada. Fíjate en los jeroglíficos que hay frente a la puerta. Anota el orden de las imágenes y vuelve a la cripta. Examina el puzzle de la pared. Dispón las baldosas rojas de forma que queden en paralelo con la barra roja en el orden que anotaste ahí fuera. Asegúrate de que se vea el punto del rincón de abajo a la derecha. Con esto abrirás la puerta. Usa el mismo método con las baldosas azules, sólo que esta vez alinéalas con la barra azul para abrir el sarcófago; dentro hay Agua de MP 2. Al ordenar las baldosas amarillas quedarás encerrado en la sala con tres escarabajos a los que puedes volcar con Plasma. Entonces puedes vencerles disparándoles con cualquier arma. Merece la pena porque recibirás un Tónico 2. Sólo tienes que tapar el punto del rincón de abajo a la derecha para abrir la verja.



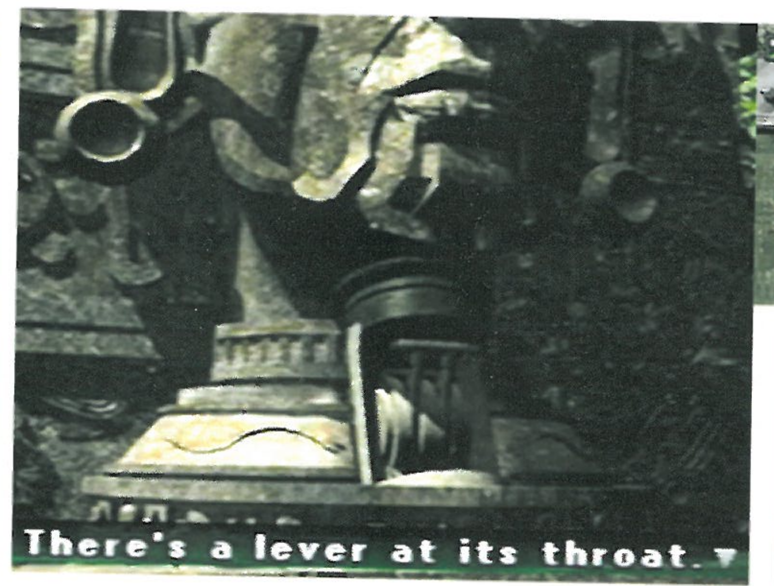


ENERGÍA PARASÍTICA

METABOLISMO
Cura estados alterados, como el envenenamiento.

CURACIÓN
Recupera HP.

ABSORCIÓN DE VIDA
Aya roba HP a sus enemigos.

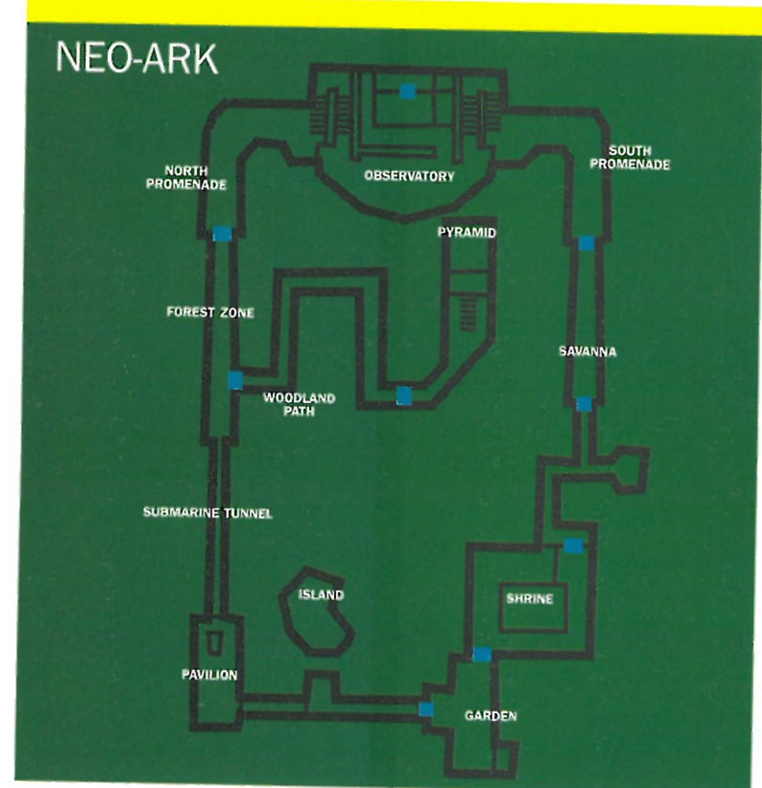


Pasa a la central eléctrica. Hay un NMC colosal en el centro de la estancia que parece estar generando corriente. No tiene forma alguna de atacarte, así que te puedes tomar tu tiempo. Hay varios objetivos por la sala y una consola que deberías eliminar antes de atacar a esta criatura. Cuando te hayas encargado de todo ello, dispara a ese grandullón.

No hay forma de seguir avanzando, ya que la puerta está cerrada con llave. Vuelve corriendo al observatorio, pasando de los escarabajos. Ahora la puerta del paseo del Norte estará abierta debido al fuego. Dirígete a la pirámide por medio de la Zona del Bosque (Woodland Zone). Aquí hay un nuevo enemigo: un raptor NMC. Este tipo de criaturas actúan de forma similar a los NMC humanoides, sólo que son más rápidos y tienen un ataque con salto. Abátelos con Plasma y, luego, elimínalos. Ve a la zona de la pirámide, donde tendrás que vértelas con una marabunta de escarabajos. A menos que quieras morir, lanza Plasma para tumbar a todo el grupo y dispárales mientras están bocabajo. Examina la estatua de piedra y hazla girar cuatro veces para que las dos partes concuerden. Lee el mensaje a la derecha de los escalones. Súbelos y pisa las peanas en este orden (R: Rojo, AM: Amarillo, AZ: Azul, B: Blanco): **R AM AZ B AZ B R AM B AZ AM R**. Al hacer esto abrirás una puerta al oeste. Serás emboscado en la base del templo por un nutrido grupo de gusanos. Te tienen rodeado, así que en esta situación el Plasma es lo ideal.

En tu trayecto hacia el área de la isla a través del Tunel Sumbarino (Submarine Tunnel) toparás con varios raptores, hidras y humanoides. No tiene sentido entrar en detalles: a estas alturas ya sabes qué esperar. Entra en la central eléctrica por la puerta trasera. Antes de subir las escaleras, dobla la esquina corriendo y agénciate la munición gratuita. Sube las escaleras y cárgate al otro NMC gigante. Corre de vuelta al Pabellón (Pavilion) y mira la pista junto al túnel. Debes utilizarla en la pirámide. Una vez allí, usa el código: **AZ AZ AZ AZ AZ AZ B B R R R AM AM AM AM AM**. Esto descubrirá una palanca secreta. Tira de ella para abrir el acceso al área de la isla. Ve allí y baja por la escalera para encontrarte al sexto jefe.





NEO-ARK



JEFE 6

ATAQUES

■ **Descarga eléctrica:** Ataque con electricidad a gran distancia.

Una vez que hayas acabado con las seis hidras, aparecerá otra enorme. La mejor táctica es pegarle dos tiros y correr en torno a la pileta. No dejes de correr o la electricidad que dispara te alcanzará. Deberías endosarle otro par de tiritos antes de que se sumerja.



JEFE 7





ATAQUES

- **Láser sencillo:** Ataque con láser de gran alcance.
- **Láser doble:** Ataque con láser doble de gran alcance.
- **Láser triple:** Ataque con láser triple de gran alcance.
- **Bolas de energía:** Ataque con bolas de energía de gran alcance.
- **Círculo de fuego:** Ataque con fuego a larga distancia.

Puedes interrumpir sus ataques de dos formas: destruyendo los dos altavoces o disparándole sin cesar (cada cierta cantidad de HP que le restas interrumpe su ataque). Concentra el fuego en su diafragma. Cuando veas que atrae círculos naranja de energía, dispara la pistola lanzagranadas y recarga. Cuando el jefe esté haciendo este movimiento, con una granada le arrebatarás más de 200 puntos de energía. Si no consigues cortar el ataque de los círculos naranja y justo antes de que lance su propia versión de la Combustión, chócate contra él para caer al suelo y evitar su ataque, ya que durante los pocos segundos que estés en el suelo serás invencible. Esquiva los láseres y las bolas de energía y ten mucha paciencia, porque este enemigo tiene una buena cantidad de HP. Prosigue con estas tácticas y el jefe hincará la rodilla. No deberías perder energía en esta pelea.

Tras derrotar al monstruo, mira en ese gran charco de sangre para conseguir una calavera de cristal. Ahora que has despejado todo Neo Ark –asegúrate de haber eliminado al segundo generador de NMC, que se encuentra en la Planta de Energía (Power Plant) entrando desde el Jardín (Garden)– puedes volver a subir en el ascensor. Verás una secuencia de vídeo en la que alguien libera un ejército de golems. Éstos son muy parecidos a la criatura desconocida que te atacó. ¿Habremos molestado a alguien?

Lo más importante ahora mismo es cruzar corriendo el vestíbulo hacia el Laboratorio y guardar la partida. A estas alturas debes de tener una buena cantidad de BP. Entra en la sala del arsenal del nivel B1, haz acopio de munición y, si aún no tienes ninguno, compra un rifle y algunos cargadores. Asegúrate de tener lo siguiente en tu inventario: Pistola lanzagranadas y granadas, Rifle y todo un arsenal de munición, Solución de Ringer y Agua de MP 2. Monta en el ascensor que está junto enfrente del laboratorio. Baja y cárgate los altavoces antes de saltar al ascensor. Ahora te encontrarás en el refugio B6. Neutraliza al humanoide gordo y corre al extremo del corredor. Sigue a la niña a la siguiente sala, donde te espera el séptimo jefe.

Tras la batalla, Kyle hace acto de presencia. Toma el Reproductor de mini-disc del cajón y la Solución de Ringer de la tarima. Intenta abandonar la sala. No podrás, así que habla con Kyle y acércate a Eve. Cuando te hayas arrastrado por la ventana, consigue enseguida la Cápsula de proteínas del armario. Habla con Eve y examina la cápsula que está mirando. No quiere dejar a su hermana, pero puedes convencerla. Persuadirla es un cosa, pero conseguir que se mueva es otra bien distinta. Eve se anda muy despacio: mantente cerca de ella o se parará. El ascensor os llevará a Neo-Ark, donde Eve huirá.

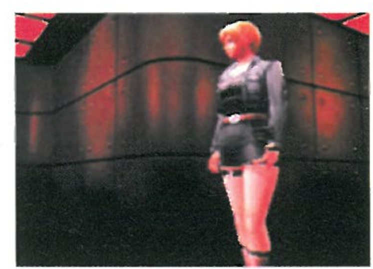
Ve al túnel submarino. Los enemigos del camino son muy débiles. En el túnel, el hombre desconocido se identifica como Núm. 9 y se va con Eve. De vuelta al laboratorio hay gólems por todas partes y los láseres de seguridad han sido activados. Salva la partida. Rupert sugiere regresar a la superficie. La primera tarea y la más importante es desactivar los láseres de seguridad. Como quizá recuerdes, el control de los láseres se encuentra en la Sala de la Vaina (Pod Service Gantry), en la













ENERGÍA PARASÍTICA



ANTICUERPO
Aumenta la inmunidad de Aya ante los ataques de los enemigos.



TIRO ENERGETIZADO
Aumenta la energía cinética de las balas y cartuchos de Aya. De este modo sus armas causan más daño.



BOLA DE ENERGÍA
Dos bolas de energía rodean la cabeza de Aya, desviando los ataques que le lanzan sus enemigos.

planta B1. Toma el elevador que hay en el vestíbulo (Elevator Hall).

Entra en la sala de esterilización y usa el teléfono. Entra en la Sala de la Vaina y desconecta los sistemas de seguridad. El área del aparcamiento



subterráneo que estaba cerrada ahora está abierta. Destraba la puerta que lleva a la sala de control. Ve al Congelador de Golems (Golem Freezer) y lee la nota del otro lado. Averiguarás que existe un tipo de golem con el que aún no te has enfrentado.

Guarda la partida en el párquing. Toma la Llave del coche que está panel de control de la pared. Al examinar el panel observarás que el coche 13 tiene un error. Pulsa los botones rojo, verde y amarillo para destacar el número 13 y pulsa el botón de llamada. En vez de un coche, el elevador de coches llevará una caja con un Bolso de cintura dentro. Vuelve al panel y pulsa los botones azul y amarillo para destacar el número 3. Llámalo para conseguir un coche rojo. Usa la Tarjeta de Yoshida (o la tarjeta de Bowman si segusite los pasos para el final bueno) en el lector de tarjetas del otro lado de la sala. Llegarás a un callejón sin salida y no podrás abrir la puerta. La moto de Núm. 9 está en la esquina, con lo cual debe de andar cerca. Toma de la moto el Osito de Eve. Ve a la garita del guarda (Guardroom) y pulsa el conmutador. Ya puedes abrir las puertas que dan al exterior. Ábrelas y contempla con horror cómo se te aproxima un ejército de golems.



Cuando recobres el control guarda la partida. Toma las granadas y la Solución de Ringer del rincón. En la mesa hay un mapa de la región de Dryfield. Sal afuera y hazte con algo de munición de la pila.

Habla con todas las personas del campamento, revisa todas las cajas y aprovisiónate de ítems para la lucha final. Si no has seguido las tareas para obtener el final bueno, Rupert estará fuera de la tienda de campaña y te entregará la Magnum y munición para la misma. Esta pistola es sin duda una de las armas más potentes del juego y en combinación con las Balas venenosas de Maede te irá de perlas para enfrentarte a Eve. Si, por el contrario, has realizado todos los pasos para acceder al final bueno, Rupert no te dará la Magnum. Dirígete a la Sala de Esterilización, donde hallarás a un soldado malherido. Guarda la partida y entra en la Sala de la Vaina. Después de la secuencia de vídeo, toma el ascensor y entra en la puerta a tu derecha, pero antes mira tu inventario y asegúrate de que estás usando todos tus Bolsos de Cintura, porque te toca batallita con el octavo y último de los jefes.

Una vez triunfes en tu penúltimo enfrentamiento llegará el momento de la lucha definitiva contra Eve. Equípate con tus mejores armas y avanza por la pasarela hacia el botón brillante. Púlsalo para abrir el puente. Algo que surge de las profundidades del líquido agarra a Eve y se combina con ella para formar el enemigo final...

JEFE 8



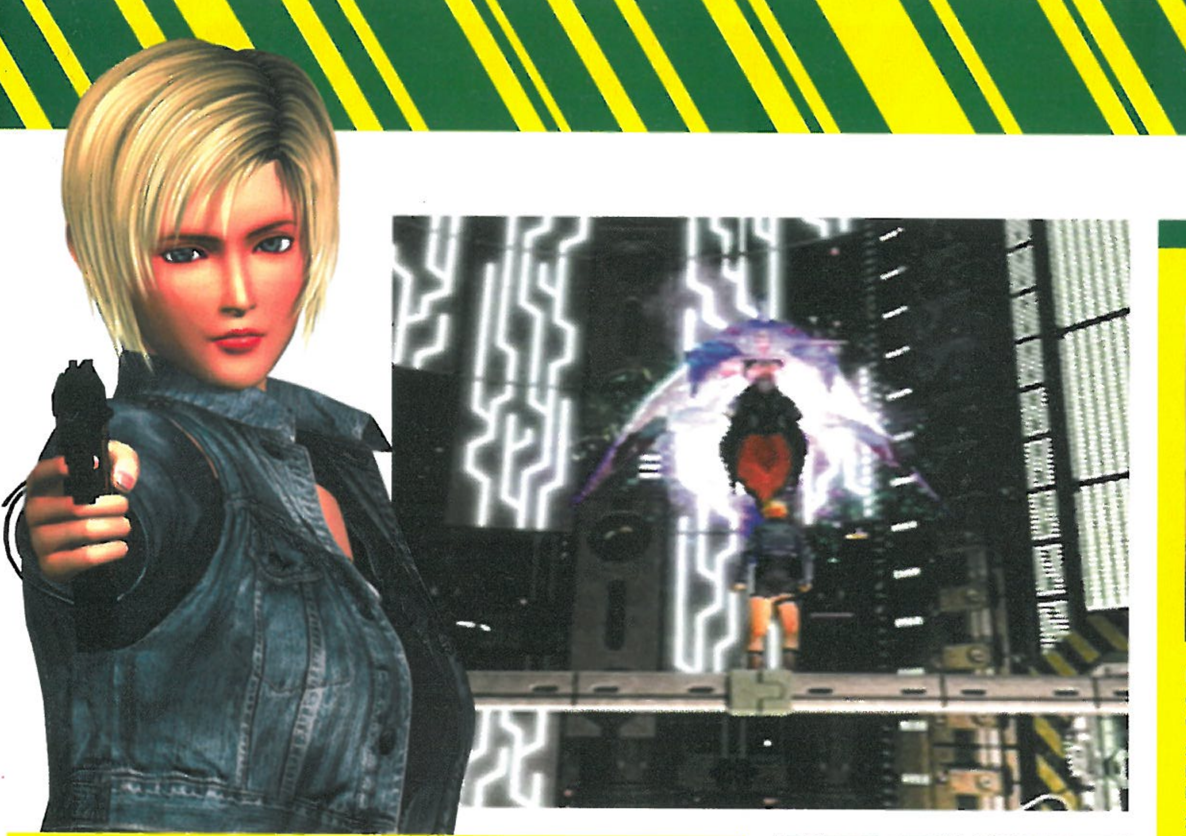


ATAQUES

- Golpe definitivo: Ataque físico de gran potencia y largo alcance.
- Gas venenoso (Ataque de largo alcance): Produce una enorme nube de gas.
- Descarga: Descarga de energía de gran alcance que causa Oscuridad (Darkness).
- Descarga 2: Enorme sacudida de energía de gran alcance que provoca diversos efectos negativos en tu estado (envenenamiento, oscuridad, confusión, silencio).
- Explosión amarilla (Largo alcance): No provoca demasiado daño pero es verdaderamente difícil de esquivar.

Este jefe ocupa la pantalla y tiene muchas partes. Conjura de inmediato Anticuerpo y el Tiro energetizado. Anticuerpo hace que tu cuerpo eche chispas; cuando cese este estado, vuelve a lanzar Anticuerpo. Durante la pelea puedes usar la pasarela, pero más te vale quedarte donde estás. El gas venenoso es un ataque lento y fácil de esquivar. La descarga es más rápida. No intentes esquivarla: con Anticuerpo causa poco daño. Cuando tus HP se pongan por debajo de 50, cúrate. Empieza a disparar con la recortada cargada de cartuchos Buckshot: así le golpearás en varias partes al mismo tiempo. Cuando la cabeza se desprenda del cuerpo, dispara a la herida. Cuando el corazón se abra, aléjate lo más posible porque el ataque que está preparando es realmente debastador. Es la Descarga 2, una especie de rayo naranja con el que te persigue mientras hace girar su cuerpo. Cuando acabe el ataque, aprovecha esos pocos segundos que tiene su punto débil al descubierto para causarle daño. Ten paciencia. Si destruyes todas las partes del cuerpo de este NMC antes de matarlo, obtendrás grandes cantidades de puntos de experiencia y BP.





PARASITE EVE





ATAQUES

- Taladro-torpedo: (Gran alcance): Eve se rodea de energía y se lanza contra ti.
- Golpe de ala (Corta distancia): Eve intenta golpearte con el ala.
- Bolas de energía rastreadoras (Largo alcance): tres bolas de energía voladoras te persiguen sin descanso.
- Mitocondria de Eve (Gran alcance): Eve canaliza una cantidad tremenda de energía sobre Aya y prende fuego a su cuerpo.
- Sombra de Eve: Eve crea una sombra de sí misma que te ataca con el ala.

Lanza de inmediato Anticuerpo y Tiro energetizado. No pierdas de vista el estado de tu Anticuerpo y restitúyelo cuando haga falta. Mantente a una distancia prudencial de Eve para eludir su golpe de ala. Durante tu ataque, Eve cambiará de posición y empezará a desprender lo que parece un polvo de color. Es la señal de su ataque Torpedo: huye. Cuando haya desaparecido, quédate quieto unos tres segundos y vuelve a correr. Eve aparecerá en medio de una onda de distorsión en tu última posición. Si todavía estás ahí, te va doler. Cuando Eve se eleve desde el centro de la sala es porque unos segundos después caerá en picado. Aléjate lo máximo posible y colócate en uno de los extremos de la sala. También puedes aprovechar para rellenar tus HP, Anticuerpo y Tiro energetizado. Si el aire a tu alrededor empieza a distorsionarse de forma violenta, es que Eve está usando su movimiento de la Mitocondria. Mientras tengas altos los niveles de Anticuerpo y dispongas de los accesorios adecuados, no te hará daño. También es posible detener el movimiento disparándole dos veces muy seguidas. De lo contrario perderás una buena cantidad de HP, todos tus MP, y quedarás silenciado. Si esto ocurre, evita todos los ataques hasta que deje de afectarte el Enmudecimiento. Antes de realizar el movimiento de la Mitocondria, tu MP subirá al máximo. Aprovecha mientras está subiendo para gastarlo antes de que llegue al máximo porque después Eve te dejará a cero. Si tienes la Mágnum y las balas venenosas de Maeda, hay una estrategia muy útil: dispara a Eve y comprueba si pierde energía unos segundos después. Si es así, has conseguido envenenarla y perderá energía unas dos o tres veces más. Dispárale con otra arma que no use las balas de Maeda. Cuando notes que Eve ya no pierde energía es que el efecto del veneno se ha acabado. Equípate con la Mágnum y las balas de Maeda y repite la operación. Cuando a Eve le falte poco para morir, usará su movimiento de la sombra. Su imitación transparente te seguirá y usará los golpes de ala. Mientras, la Eve real utilizará sus demás ataques contra ti. Corre, gira y dispara para matar a la sombra. Al final, Eve acabará por morir.

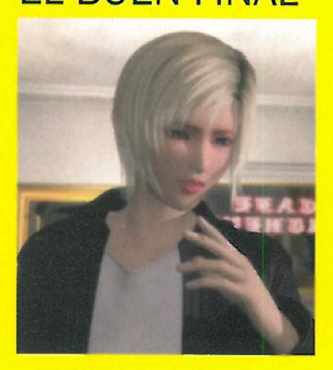






Y cuando lo derrotes, ¡enhorabuena! ¡Has completado el juego! Ahora podrás probar los dos nuevos modos de juego, Replay y Bounty. Si además acabas el juego con más de 69.000 puntos de EXP podrás jugar en el modo Scavenger, que deberás completar a su vez para acceder al cuarto modo extra del juego, denominado Nightmare.

EL BUEN FINAL



Para conseguir el final completo, debes cumplir ciertos requisitos durante la partida:

1. En Dryfield, reúnete con Kyle en el bar por la noche antes de entregarle la Lata de gasolina al Sr. Douglas.

2. Mata al Jefe 3 en menos de 3 minutos para que Flint no pierda la vida. Douglas te dará a cambio la pistola M950.

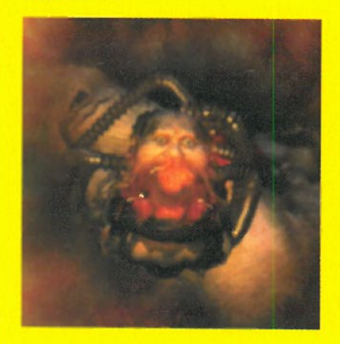
3. Tras derrotar al Jefe 5 y conseguir la tarjeta de Yoshida, vuelve a la planta B4, a la puerta que antes estaba cerrada y que has abierto introduciendo el número correspondiente para abrir la puerta de la Luna Llena. Esta puerta te conducirá a las alcantarillas de Dryfield. Sigue a Flint al Depósito del Agua y salva a Pierce. Éste te dará la Llave de su coche, aparcado donde Aya tiene su sedán. Abre el maletero. Dentro hallarás valiosos ítems. Ahora vuelve donde estaba la máquina de hielo (cerca del cuarto 4) y coge un poco para llevárselo a Pierce. Repite la operación dos veces más y Pierce te recompensará con ítems. Aprovecha para visitar al Sr. Douglas y comprar lo que necesites.

4. Consigue la tarjeta de Bowman venciéndolo en el corredor contiguo al Depósito (Storeroom) y el Dormitorio (Sleeping Quarters), una vez Kyle te entregue la tarjeta de Yoshida y te abandone.

5. Habla con Pierce por el teléfono del laboratorio y reúnete con él en la Sala de la Vaina (Pod Service Gantry).

6. Salva a Pierce en la sala de los Golems (Golem Freezer).

7. Habla con Jodie ante la tienda de campaña del ejército y dale a Flint el osito de Eve.



110

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

LA ENTREGA PARA PLAYSTATION 2 DE LA CLÁSICA SERIE DE FÚTBOL DE KONAMI OFRECE MULTITUD DE ESTRATEGIAS Y COMPLICADAS JUGADAS A BALÓN PARADO. QUÉDATE CON SUS SECRETOS Y MEJORES TÁCTICAS GRACIAS A NUESTRA GUÍA.

2 JUGADORES
TARJETA 670 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESESTAS**

Ros que de verdad necesitan una guía son los señores de Konami, que se titulara *Cómo no sacar videojuegos petardos aprovechando el tirón del nombre de la saga ISS.*

ESTRATEGIAS

Al igual que con los anteriores ISS para PlayStation, se trata de un juego de fútbol muy realista, donde las tácticas y las estrategias intrincadas juegan un papel importante y muy gratificante.

Antes de cada partido y a la media parte habrá que hacer retoques en las estrategias y la formación. Las modificaciones deberían ir en función del sistema del rival. Por ejemplo, si Francia juega con un centro del campo en base a cinco hombres, puede ser conveniente sacrificar el control del medio campo y jugar con un 4-3-3 a fin de tener más opciones de ataque. O podrías elegir hacer frente a su medio campo con una formación parecida de 4-5-1, pero jugando una táctica de contraataque para sorprenderlo en un contragolpe.

Si durante el partido pulsas los botones asignados iniciarás una de las tácticas predeterminadas, aunque también puedes hacer que sea la CPU quien las seleccione de forma automática. Aquí tienes un breve análisis de las diversas opciones tácticas que puedes poner en práctica en una formación.

INTERNADA POR EL CENTRO

Ésta es la forma de táctica más sencilla y sólo funciona con regularidad contra los equipos más débiles. Tan sólo envía el balón al medio campo y pásalo a través de los defensas mediante paredes y técnicas de regate. Funcionará a menudo, pero deja un amplio hueco en el centro del campo al que una pelota bombeada podría sacar juego en caso de perder la posesión.



CONTRAATAQUE

Los delanteros defenderán campo arriba y contraatacarán cuando la defensa se haga con la pelota. Esta táctica requiere una defensa fuerte y capaz que sepa jugar el balón, buscando el pase largo para conectar con los delanteros sin perder el esférico por el camino. A equipos como Inglaterra, Italia y Noruega se les da bien esta táctica.

INTERNADA POR LA BANDA

Lleva el balón hacia uno de los extremos y avanza a lo largo de cualquier lado del campo. Va bien elegir un flanco determinado por el que pegarte las carreras, para así tener siempre asignado al mejor jugador para el ala atacante y el ala defensiva. Gary Neville, de Inglaterra, es perfecto para estas internadas.

ABRIR ESPACIOS A IZQUIERDA O DERECHA

La línea delantera se irá al lado estipulado para llevarse con ella a los defensas y permitir al tercer ariete o centrocampista atacante un tiro a puerta. Intenta poner a Paul Scholes, Dennis Bergkamp o Ronaldo en estas posiciones.

ATAQUE CON DESMARQUE

Aguanta el balón en la parte superior del medio campo para atraer a los defensas y aguarda a que los miembros del equipo doblen al jugador en posesión del esférico. Entrega la pelota al jugador que pasa corriendo y en principio estará libre de marcaje y de cara a portería. Buenos jugadores para esto serían Martín Keown y, sobre todo, David Beckham o Batistuta.

FORMACIONES

Tan vitales como las tácticas son las formaciones. Su propósito es permitir a los equipos explotar los puntos fuertes de los individuos y del equipo en conjunto, además de contrarrestar los del rival. Por ejemplo, si llevas a Inglaterra, tienes pocos centrocampistas estrella que puedan driblar con el balón, así que puede ser útil atestar el medio campo y pasar la pelota usando la calidad de Beckham. Esto suministra balones a los arietes y los deja solos ante los defensas. Así, a Inglaterra le va de maravilla la disposición 3-5-2. Asimismo, Francia derrocha talento en todo el campo, con lo cual se puede permitir un equilibrado 4-4-2.

ISS permite además a los jugadores ajustar a mano los grados de ataque y defensa de cada formación. Jugar con un sistema 4-4-2 con los laterales situados por delante del medio campo y un hombre apoyando al delantero centro crea una variante muy ofensiva en la formación estándar. Tal vez cree agujeros detrás del centro del campo, pero dará más opciones a los atacantes.

4-4-2

Es la disposición más compensada, ya que dota de solidez tanto a la defensa como al medio campo. Sin embargo, los delanteros dependerán de balones bombeados para marcar, ya que esta formación exige un juego muy rígido. Es la culpable de muchos encuentros tediosos y con un tanteo reducido.









EQUIPOS SECRETOS

El ISS de PlayStation 2 presenta una serie de equipos secretos, compuestos por los héroes de pasados mundiales. Es probable que el primer combinado que aparezca en el juego sea el de las Estrellas del 98, un equipo integrado por 22 jugadores del mundial de Francia. Este conjunto salpicado de cracks incluye en su alineación al joven Michael Owen, quien encontró allí su consagración.

Para acceder a éste y los otros seis equipos secretos, sólo has de concluir la Copa Internacional y la Copa Sub-21 en los diversos modos de dificultad. Cada vez que completes uno disputarás un encuentro secreto contra el equipo especial.

4-3-3
La más emocionante de las formaciones, a la que sólo se pueden arriesgar los equipos con una defensa impenetrable. Una compacta zaga de cuatro hombres permitirá a centrocampistas y delanteros subir al ataque. Los equipos con esta formación se verán superados en el centro del campo, pero el hombre extra campo arriba procurará más ocasiones de gol. Es un esquema que se deja retocar bien, poniendo uno de los tres delanteros justo por delante del medio campo y haciendo que los laterales defensores izquierdo y derecho suban por sus bandas para acercarse al centro del terreno de juego.

3-5-2
Una sólida formación, perfecta para defender una ventaja mínima. La clave aquí estriba en que hay un solo centrocampista justo por detrás de los dos delanteros, en el 'hueco' entre la defensa y el medio campo contrarios, al que es muy difícil cubrir. Cualquier balón suelto será casi siempre para él. Esta disposición podría ganar en garra ofensiva ajustándola a un esquema 3-5-1-1, a fin de permitir a los delanteros un ataque escalonado con el que culminar los pases al hueco y de cabeza que les lleguen.

LAS MEJORES FORMACIONES
Éstas son las formaciones más elementales y usadas, pero hay 14 ajustes más con los que ir probando. No obstante, se trata de esquemas muy extraños, meramente experimentales, que rara vez funcionan. A continuación tienes un resumen de las mejores formaciones defensivas y de ataque.

Los esquemas 4-5-1, 5-4-1 y 5-3-2 ofrecen los mejores resultados defensivos, pero escasas opciones de ataque. Sólo equipos como Noruega (con unos delanteros corpulentos) o Inglaterra (con buenos pasadores en largo y arietes veloces) podrán anotar con estas disposiciones. Se les saca mayor partido jugando a la contra.

En cuanto a las formaciones ofensivas, adoptar una formación 1-5-4, 2-4-4, 2-3-5 ó 4-2-4 es peliagudo. Pueden usarse contra oponentes débiles, pero un contrincante hábil te destrozará. Para que funcionen debes tener un férreo control del medio campo y de la delantera a fin de mantener el balón en el terreno del contrario y conservar la posesión. Las hay, como la 4-2-4, que al menos tienen una defensa segura, pero la falta de centrocampistas las hace vulnerables.

ATAQUE

Al igual que la defensa, el juego de ataque se basa en la disposición y forma de un equipo. De nada sirve hacer bajar a los delanteros a defender, ya que en un posible contragolpe se quedarán rezagados en el medio campo, rodeados por los defensas del rival. Deja siempre un extremo pegado a la banda y un delantero bien adelantado para que cualquiera de los dos pueda aprovechar un globo largo.

GLOBO
El pase de globo largo ● es el movimiento más útil del juego. Un balón desde lo más bajo del ala de tu campo, cruzando el terreno en diagonal hasta la mitad del contrario, habilitará a un jugador con espacios.

PASES AL HUECO
Los pases en profundidad ▲ y en profundidad elevados (dos toques a ▲) sólo funcionan bien cuando se lanzan desde la posición correcta del medio campo. Deberías apuntar en tres direcciones: los córners izquierdo y derecho y una línea recta por el centro el campo. El sentido de la oportunidad lo es todo, y es mejor lanzar un pase al hueco justo cuando te entran, ya que mientras los jugadores del rival están ocupados en entrar a ese hombre, tu otro o tus otros delanteros quedarán libres.

PAREDES
Los pases 'uno-dos' (R2) son útiles para encontrar espacio y huecos entre la defensa. En realidad son más eficaces para liberar a los jugadores de forma que se vayan por las bandas para lanzar un centro rápido. En un medio campo abarrotado es más difícil usarlas, ya que el balón suele ser interceptado.

SALTO, PARADA CON EL PECHO Y ELEVADA
Los jugadores pueden saltar y bajar la pelota con el pecho (aguantando ●) en vez de cabecearla. Esto permite un mayor control del balón y lo mantiene en juego. Contra un oponente más fuerte siempre va bien activar la elevada (dándole un toque a ●) justo después del control, y pulsar luego × y una dirección para pasarla a un jugador con espacio por delante.

FINTA
Si pulsas el botón de correr (R1), el jugador hará una finta o quiebro, confundiendo a los defensas y permitiéndole infiltrarse a través de los contrarios. Se puede potenciar pulsando con rapidez el botón de pase × y una dirección tras la finta, a fin de balancearse y pasar la pelota.

AUTOPASE
Es un movimiento fantástico. Corre por la banda y, cuando el contrario vaya a entrarte, pulsa el botón L2 y el de pase × para enviar la pelota justo delante de ti, al objeto de salvar la entrada y conseguir un acelerón extra.

SOMBREROS CON EL BALÓN
Se trata de una maniobra complicada que precisa de un buen sentido del tiempo y resulta muy útil para romper defensas sólidas y estáticas del tipo 4-4-2. Mientras corres (R1), suelta los controles de dirección y pulsa el botón de globo (●) para elevar la pelota por encima del hombro del jugador de forma que caiga en su trayectoria. Sólo funciona cuando detrás de la defensa hay espacio para correr.

DEFENSA

Una defensa fuerte suele venir determinada por la formación y las tácticas. El mejor consejo es que siempre juegues en las posiciones asignadas; nunca saques a un hombre de su sitio sin necesidad, ya que se abren agujeros en defensa. Deja siempre que sea el atacante quien venga hacia ti.

EN ZONA

Esta defensa asigna a los jugadores el área del campo a proteger: el jugador que entre en ese espacio será marcado por ese defensor. El tipo de formación seleccionado determinará lo acertado del método.

AL HOMBRE

Los jugadores tienen un hombre al que marcar durante todo el partido, y sólo defenderán contra ese jugador. Esto puede causar problemas y agujeros en la zaga si sacan a los jugadores de su posición. Puede ser útil para marcar a la estrella de un equipo, y da mejores resultados si se usa en conjunción con un sistema zonal.

ENTRADAS EN PLANCHA

Las entradas en plancha (●) deben ser siempre el último recurso, y sólo en el centro del campo y los extremos. Si se efectúan cerca o dentro del área acarrearán una falta y una tarjeta.

CARGAS

Las cargas y los empujones (● + ▲) son un buen modo de hacerse con el esférico. Por lo general el árbitro no puede ver estas faltas obvias, que además tiran al rival por los suelos, dejándolo anulado por completo.





CHUTS

Marcar goles es una cuestión técnica. Debes conocer al jugador al que controlas, ya que las estadísticas de todos los delanteros determinan desde dónde anotan con mayor eficacia. Futbolistas como Alan Shearer (que, por cierto, aún no se ha retirado en este juego), son muy buenos pegando trallazos desde lejos, al igual que Scholes y Beckham, mientras que a jugadores como Owen se les da mejor rematar a corta distancia. Sólo el conocimiento de las estadísticas y mucho tiempo de juego te enseñará quién es bueno desde dónde. Hay tres métodos para lograr tantos en ISS, y tu elección dependerá del jugador al que controles...

REMATES

Son los goles más fáciles. Lleva a un jugador por la banda y, en vez de centrar el balón, haz que se interne en el área siguiendo una línea paralela a la línea de meta y suelte un pase por delante de la portería. El arquero no conseguirá atajarla y el ariete (generalmente un Owen o un Heskey) la colará por el palo largo.

UNO CONTRA UNO

Resulta sorprendente pero, incluso ante los equipos más fuertes, a menudo surgen ocasiones de gol en forma de uno contra uno. Siempre es mejor dejar de correr al entrar en el área de castigo y acompañar el balón con los pies. Esto te da un mayor control y dificulta que te entren. Cuando estés ante el portero, dale al esférico un leve toque y tira hacia delante y a izquierda o derecha para enviarlo raso y pegado junto al palo.

REBOTES

Al igual que en los ISS de PlayStation, se pueden meter goles efectuando un disparo a media altura contra el portero desde el lado izquierdo o derecho. El rebote irá a parar al interior del área para que un jugador oportunista corra a por él y fusile.

JUGADAS A BALÓN PARADO

GOLPES FRANCOS

En todos los golpes francos, lo mejor es suprimir la flecha y activar, pulsando L2, la opción de pase mediante mira. Ahora puedes seleccionar un delantero al que pasar, en lugar de jugar a la lotería contra los zagueros del ordenador.

CÓRNERS

Los saques de esquina son la manera más fácil de marcar. Las tácticas varían según los equipos y las formaciones. Si llevas un equipo de 4-4-2 como Inglaterra, te conviene cruzar un balón rápido y por bajo hasta el hombre del palo largo usando ■.

Si juegas con una escuadra más defensiva, tal como Italia o Alemania, deberás darle un efecto de desvío brusco al balón para alejarlo del portero y que llegue al centrocampista, quien ocupará una posición central. Una vez más, usa ■ en vez del botón de pase largo para que adquiera más velocidad.

CONSEJOS

- **Desplaza el balón de un lado a otro del campo con pases largos. Distribuir así el esférico hará que encuentres espacios entre las defensas más herméticas.**
- **En un uno contra uno ante el portero, recuerda tu disposición e intenta colocar la pelota andando —en vez de corriendo— y dándole un leve toque al botón.**
- **No saques a los defensas de su sitio para que hagan entradas. Esto deja huecos en la defensa sobre los que saltará el adversario.**



AL HABLA

EL LISTORRO

JOSEP OROZCO

Hola chicos, ¿qué tal va por ahí? El primer número que compré fue el número 26. La verdad es que es la única revista que me he comprado en mi vida y a mí me ha gustado mucho, pero hay algunos chistes que... ¡ehem!

Bueno, con el tiempo ya te irás acostumbrando a que los chistes tengan menos gracia que regalar una *peli* de Charlot a Stevie Wonder.

¿Por qué no ponéis pasatiempos?

Pues no sabemos muy bien por qué motivo deberíamos incluirlos. ¿Y por qué no un horóscopo, ya puestos? Sería genial. "Aries: Vete buscando un truco para poder llegar hasta el final rápido con *Tomb Raider Chronicles*, porque la posición de la luna y la lamentable evolución de tus notas influirán negativamente en tu relación con Lara Croft. Piscis: A mediados de mes te sentirás fuertemente atraído hacia el quiosco por el poderoso influjo del nuevo número de *PlanetStation*..."

¿Me responderéis a esta carta?

No.

Ordenadme los juegos de la siguiente lista de mejor a peor.

De la lista que adjuntas nos quedamos, por orden de preferencia, con *Dino Crisis 2* (imprescindible), *Gran Turismo 2* (el simulador de coches más completo), *Grandia* (gran RPG, pero en inglés), *Parasite Eve 2* (magnífica aventura de terror) y *Front Mission 3* (estrategia y *robozes*, por fin juntos). Los otros de la lista están en un nivel claramente inferior, y nuestro orden sería: *The Granstream Saga*, *Ehrgeiz* y *Digimon World*.

Haced lo mismo con estos juegos de lucha.

A este paso habrá más 'listas' en la revista que en una convención de fans femeninas de Albert Einstein (como ves, nuestros chistes siguen al mismo nivel, seguramente porque es imposible bajar el listón más allá del suelo). Ahí va, pero no te acostumbres: *Tekken 3*, *Bloody Roar 2*, *Psychic Force 2* y... ¿qué demonios pinta *Crash Bash* en tu lista de juegos de lucha?

¿Qué nota le pondréis a *Breath Of Fire IV*? ¿Molará?

Pobre muchacho. Se nota que tienes poca experiencia en el mundo consolero. *Breath Of Fire IV*, al igual que el 90% de los juegos de rol japoneses, lo tiene más crudo para pisar España que Pinochet. De momento, olvídate de él hasta nuevo aviso. Una puntuación aproximada sería de 4 planetas, más o menos.

¿Qué tal es *Digimon World*?

La versión final se ha retrasado mucho y aún no podemos emitir un veredicto fiable, pero nosotros sólo lo recomendaríamos a los adictos a los tamagotchis y la serie de dibujos.

¿A qué juegos habéis jugado este mes?

Te diremos al que más ha jugado cada miembro de la redacción: Drako a *El Mundo Nunca Es Suficiente*, Holybear a *Dinasty Warriors 2*, Seed a *Alien Resurrección*, Nen a *Driver 2* y la Redacción en pleno a 'coge la Play 2 el viernes a última hora del trabajo y corre'.

Bueno, ya podéis descansar.

Menos mal. Esto de contestar cartas es más agotador que hacer la mudanza de la Preysler en motocarro.

TIENE 'LA NEGRA'

SERGIO GONZÁLEZ (MÁLAGA)

¡Un saludo redactores! Ya tengo una negra de Sony (PS2 si no me entendéis). Me la compré con el *Ridge Racer V* y una tarjeta de memoria de PS2, por supuesto.

Felicidades Sergio. Nosotros estamos a punto de hacer lo mismo. ¿Que es muy cara? Paparruchas: al fin y al cabo, ¿realmente se necesitan los dos ojos y los dos riñones para vivir?

¿Cuándo va a salir el *Final Fantasy X*? Creo que va a ser el próximo que compraré (si no sale antes la novena entrega, claro).

Más vale que te vayas pensando otro juego para que sea tu segunda compra, porque *FFX* aparecerá más o menos (muy en teoría) en primavera en Japón, y mucho nos tememos que en España no lo verás, como mínimo, hasta las navidades del 2001. Evidentemente, saldrá antes *Final Fantasy IX* (más que nada por aquello de que Gustavo de *Barrio Sésamo* insitía mucho en eso de que el nueve va antes que el diez y tal).

¿Cuándo, aproximadamente, os independizaréis con la PS2?

¿Qué ansias de divorcio son ésas? ¿Acaso pretendes que hagamos una revista sólo de 32 bits y otros hagan una nueva de Play 2? ¿Y quién se quedaría con la custodia de los juegos, eh? En fin, ponte en nuestro lugar: si en tu trabajo pudieras jugar gratis con títulos de dos consolas... ¿tendrías mucha prisa en hacer una revista dedicada sólo a una máquina?

¿Se volverá a publicar un cómic como el de Zao de aquellos primeros números?

No hay nada previsto de momento y, todo hay que decirlo, tampoco hay demasiada gente que nos lo pida. Con la ilusión que nos hacía publicar un *Nen Gotera y Holybilio Chapuzas a Domicilio*, un *Bola de Drako* o un *Seederman, el hombre que araña*.

Sí que es verdad que la PS2 mejora los gráficos (y la velocidad) de los juegos de PS One, pero hay algunos despistados que no saben cómo hacerlo.

No te lo tomes tan a pecho hombre. A ver si sabes qué tienen en común Sherlock Holmes, un jugador de primera división del Atlético de Madrid y un español que lee los manuales de instrucciones (de PS2 o de lo que sea). Pues que los tres son personajes de ficción.

He jugado al *Silent Scope* para PS2, pero es demasiado repetitivo (apuntar, disparar, apuntar, disparar...).

Hombre, es que las recreativas de disparo suelen consistir más o menos en eso. Quizá sería más divertido si se pudiera jugar con el rifle original de la máquina en vez de hacerse la ilusión pegando con esparadrapo el mando a una escoba tal como ha hecho Holybear, eso sí.

¿Es verdad eso de que *Tekken Tag Tournament* es un fiasco? Si es así, menos mal que no lo he comprado.

¡Que quede claro que nunca hemos dicho que *Tekken Tag Tournament* sea un fiasco! Su apartado gráfico es magistral y la versión japonesa nos dejó alucinados cuando la vimos por primera vez. Otra cosa es que no incluya demasiadas novedades de relevancia y que la edición europea sea más lenta que el Windows 95 instalado en un reloj Casio de mercadillo.

¿De qué va *Evergrace*?

Es un action-RPG de los creadores de *Eternal Ring*, pero que tiene vista en tercera persona en vez de contar con visión subjetiva. Tiene pinta de ser el mejor juego de rol de PS2 hecho hasta el momento... cosa que tampoco es muy difícil, por cierto.

LA CARTA OLÍMPICA

CRISTINA ARIAS

Aunque ya esté un poco pasado de fecha... ¡Feliz 2001! Quiero deciros que me gusta mucho el nuevo diseño de la revista y la imagen de la página 16-17 de la Planet 26.

Hay que ver qué simpática que es nuestra lectora Cristina. Claro que apellidándose Arias sólo podía ser... ¡así de natural! (con chistes tan penosos como este lo llevamos más claro que el atún Drako, perdón, Calvo).

Tengo el *Sydney 2000* y me gusta mucho. Quisiera probar con otro juego de olimpiadas ¿me recomendáis *International Track&Field 2000*?

Si te ha gustado el mediocre *Sydney 2000*, *International Track And Field 2000*, que es bastante mejor, tiene que parecerte el mejor invento desde el Donut sin agujero.

Un amigo me enseñó en una revista manga el juego de *Sakura: Cazadora de Cartas*. Me gustaría saber si va a salir en España, si estará traducido y si será tipo RPG.

Card Captor Sakura es un RPG muy, muy sencillito (se puede considerar incluso una aventura) cuya dificultad y gráficos parecen dirigidos a un público eminentemente infantil. Lo mejor es que sus dos CDs contienen un montón de imágenes de vídeo de la serie original. Éste es el típico juego que normalmente se queda en tierras niponas, por lo que vemos difícil que llegue una versión PAL, y

AHORA QUE HA PASADO EL VENDAVAL DE JUEGOS NAVIDEÑOS SUELE BAJAR EL RITMO DE LANZAMIENTOS... Y EN LA REDACCIÓN EMPEZAMOS A ABURRIRNOS MÁS QUE EL REALIZADOR DE LA CARTA DE AJUSTE. HACEDNOS COMPAÑÍA CON VUESTRAS DUDAS Y SUGERENCIAS QUE SERÁN BIEN RECIBIDAS.

EDITORIAL AURUM JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

EL GALLINERO

PS2: ¿DOBLE O NADA?

KYO ROL (VÍA E-MAIL)

Estoy harto de que se metan con la play2, que si es muy cara, que si es difícil programar para ella, bla, bla, bla... ¡Si la PSX valía lo mismo cuando salió (¿verdad? Porque si no estoy haciendo el ridículo)! Y lo de la dificultad para programar es una farsa difundida por la competencia. Por cierto... ¡Cómo puede ser que Oddworld haya cancelado el *Munch's Oddisy* (o como se escriba) para ps2 y se pase a X-Box! ¡Esto me huele a cheque de Mr. Gates!

ALEJANDRO CAMPOY (VÍA E-MAIL)

No sé si comprar la PS2, no sea que le vaya a pasar lo que a la Saturn, porque la Dreamcast pega fuerte, y la X-Box con la firma de todas las compañías, no sé...

SEMBRANDO PARA LA SEGA

BÉNELO NSÉ (GRAN CANARIA)

¡¡¡Por fin Sega se ha decidido a programar para otras consolas!!! Square, Capcom, Konami, Namco... Temblad ante su presencia.

MGS IMPERFECTO

LUIS FERNÁNDEZ-LLEBREZ (VÍA E-MAIL)

He encontrado un fallo en el juego *Metal Gear Solid*: la primera vez que habla Snake con Mei-ling le dice que es muy guapa. ¿Cómo puede verla si solo tiene un auricular en la oreja?

DECEPCIÓN INISSPERADA

CÉSAR SAIZ (VÍA E-MAIL)

Me acabo de comprar el *ISS 2000*, y es la decepción mas grande que he tenido con un juego para PSX. Siempre he sido un acérrimo entusiasta del *ISS* pero con esta nueva entrega me han decepcionado. El juego es casi idéntico al que ya existía para Nintendo 64 y no tiene nada que ver con el *ISS Pro Evolution* (el mejor simulador de fútbol).

no digamos ya traducida al castellano. Si algún distribuidor se anima en traerlo, tranquila, que serás la primera en saberlo.

¿Qué juego de aventura gráfica me recomendáis? Tengo los dos *Broken Sword* y me los he pasado porque se me dan bien estos juegos.

De los que han salido recientemente te recomendamos *La Ruta Hacia El Dorado*, que es de los creadores de *Broken Sword*. Es un poco corto, pero tiene un sentido del humor que se agradece en este tipo de juegos. Tampoco te pierdas la serie *Discworld*.

¿Qué juego de lucha me recomendáis? Me da igual si son en 2D o en 3D. Tengo: *Tekken 3* (he jugado al 1 y al 2), *Street Fighter Alpha 3* (he jugado al *EX 2 Plus*), *Soul Blade*, *Ehrgeiz* y *DarkStalkers*.

Prueba con *Bloody Roar 2* y *Dead Or Alive* en lo que respecta a lucha 3D, o con *Guilty Gear* y *Jo Jo's Bizarre Adventure* en el apartado de peleas con luchadores planos cual chancleta de Pavarotti.

Bueno, me despido ya, un besito y gracias por haberme atendido.

Con lectoras como tú es fácil atender. Si nos hubieras dado clases de matemáticas en vez de los señores con gafas de culo de botella que nos tocaron, igual estaríamos ahora más familiarizados con todos los números que no son el cero.

ISSTERIA COLECTIVA

JUAN PABLO QUINTANA (VÍA E-MAIL)

Hola colegas... feliz año nuevo. Tengo que consultaros un par de cosas.

Encantado de contestarte Juan Pablo... ¿Quintana? ¿Tienes algo que ver con Ana Rosa? ¿No serás tú el que envía cupones fotocopiados de los concursos, verdad?

Si tengo el *ISS Pro Evolution*, ¿es recomendable que me compre el ISS 2000?

Ambos juegos se parecen en el nombre, pero hemos de advertirte que mientras que el primero se ha quedado con los 'pros' al segundo le han tocado todos los 'contras'. Estando acostumbrados al caviar de *ISS Pro Evolution* no vemos el motivo para pasarte a los ganchitos de a duro de *ISS 2000*. Espérate a *ISS Pro Evolution 2* si quieres un título que haga honor a la saga de Konami.

¿Cuál es mejor, el *ISS 2000* o *Fifa 2001*?

Entre esos dos preferimos el *FIFA 2001*, pero ten claro que no encontrarás nada mejor que *ISS Pro Evolution*.

¿Por qué es mejor la versión de *ISS 2000* de PSX que el de PS2?

Esto lo dijimos cuando pensábamos que el nuevo *ISS* de PSX era una adaptación del juego japonés *Winning Eleven 2000*, pero resulta que el *ISS 2000* de 32 bits es una adaptación de *Perfect Striker 2* (saga que vio la luz en Nintendo 64). Visto lo visto, de los dos *ISS 2000* publicados hace poco nos quedamos con el de PS2 que es un poco mejor. El auténtico rey del fútbol volverá cuando se publique *ISS Pro Evolution 2* para PlayStation.

¡Ah, otra cosa! Decidle a Drako que le regale a su coche una lavadita por Navidad... Adiós.

El muy desalmado lo que hizo fue regalarle unas lunas tintadas para que su inefable conductor no fuera reconocido y vilipendiado desde el exterior del vehículo...

UN LECTOR IMPORTANTE

MARIO BARO (VÍA E-MAIL)

¿Qué hay, caballeros?. Quisiera hacerles unas preguntas que últimamente no me dejan dormir...

¿Seguro que lo tuyo no se arreglaría mejor con un vaso de leche caliente o echándote unas partidillas a juegos 'educativos' tipo *Versalles* o *Egipto* antes de ir a la cama?

1- Ya que no van a llegar aquí algunos juegos de la Play, ¿merece la pena, teniendo en cuenta el idioma y el no poder acudir a guías en caso de necesidad, comprarse la versión americana de *Parasite Eve*, *Valkyrie Profile* y *Lunar: Silver Star Story Complete*?

En vista de la indiferencia de las editoras europeas por traer ciertas joyas a este continente y la sequía de juegos de rol que hemos padecido estas Navidades, nosotros casi nos compraríamos los juegos americanos con consola yankee incluida si hace falta... siempre que sepas un mínimo de inglés. ¡Pero, por Dios, añade a tu lista *Chrono Cross*!

2- ¿ Se podrán ver en mi Play, o tendré que comprar algún cable especial?

Necesitarás el cable Scart de 21 Pins par poder ver los juegos en color, pero te advertimos que hoy en día es ilegal instalar dispositivos multisistemas en las consolas aunque sea para jugar a juegos de importación. Lo sabemos, es bastante injusto, pero nosotros no hacemos las leyes e incluso somos bastante críticos con algunas de ellas (se las dio muy de listo ese Newton con su estúpida Ley de la Gravedad, pero a ver quién compensa ahora al caballo de Jesús Gil de su sufrimiento).

3- ¿ Qué significan la iniciales PAL?

Las iniciales del sistema de televisión europeo PAL significan exactamente '*Phase Alternating Line*', pero tal como ya hemos comentado en alguna ocasión, esas iniciales aplicadas a los videojuegos que aparecen en ese sistema más bien significan Pocos (*Chrono Cross*, ¿estás ahí?) Abominables (¿qué hemos hecho nosotros para merecer *Hugo*?) y Leeeeeennnnntooooos (*Tekken Tag Tournament* es la moviola hecha juego).

TEKKEN PEREZOSO

RAÚL (LLEIDA)

Buenas, amigos del mundillo consolero. Antes que nada felicitaros por la revista que planta más cara a la ya desgastada y anticuada revista *** ********.**

Perdona por la censura pero es que no queremos entrar en polémicas estériles con otras revistas del sector y no tenemos más remedio que reprobar tu actitud (pásate por la Redacción cuando quieras, que te invitamos a una pequeña mariscada).

Me gusta mucho la nueva portada, de hecho es lo que me ha hecho comprar vuestra revista porque hasta no hace mucho la veía un poco infantil, pero bueno, *congratulations*.



¿Nosotros infantiles? Pues tú mucho más. Nos chivaremos a tus padres.
Olé.olé,olé. Hasta ahora nadie había dicho semejante verdad: el *TTT* es muy lento, como un perezoso diría yo. Me encanta ver gente con valor y sinceridad, seguid así.
Sólo decimos lo que pensamos, aunque puede que estemos equivocados. Igual la versión europea de *Tekken Tag Tournament* era demasiado vio-lenta para el público del viejo continente y la dejaron 'lenta' a secas.
Pero eso de que llaméis *survival horror* al *Dino Crisis 2*, es de pecado capital. Por favor, si no tiene nada, ni BSO espeluznante, ni escenarios agobiantes ni nada de nada. Jer, si parece un arcade cualquiera.**
Bueno, es que es un arcade pero no cualquiera precisamente. De hecho en la crítica del juego no lo catalogamos como una aventura de terror sino como un juego de acción. Te recomendamos que te olvides de tus prejuicios y disfrutes jugando con él, porque sino te perderás uno de los mejores títulos de PlayStation.
NO dediquéis más páginas por favor a la señorita Lara, ya hay bastante con tener que aguantar más y más partes inútiles, y ninguna de ellas supera a la tercera, que es donde la tendrían de haber pelado, ejemmm....
No creemos que pelar a Lara Croft sea la solución: la melena larga le sienta bien. Chistes patéticos aparte, es cierto que la saga *Tomb Raider* hace tiempo que no ofrece nada nuevo, pero no parece que su nutrido grupo de fans quiera tampoco grandes cambios (lo de hacer una fase en una playa nudista no cuenta). Entendemos que estés empachado de Lara, pero mientras se sigan editando juegos y el público los compre tendremos que seguir informando sobre ella. En lo que no estamos muy de acuerdo es en que la tercera parte sea la obra cumbre de la saga. De hecho, a nuestro entender, es la peor de todas.
Votemos juntos para que el nuevo *Medal of Honor* tenga la importancia que se merece. Es impresionante, ¿no?
Pues sí. Quizá sea el mejor *shooter* 3D de PlayStation... aunque quizá no aporta demasiado respecto a la primera parte.
¿Qué es ese rumor que corre de que el señor Kojima se ha ido a la X-Box? ¿Nos quedaremos sin más *MGS*?
No, hombre, no. Tal como hemos dicho tropocientas veces y media, el nuevo *Metal Gear* aparecerá en PS2. Otra cosa es que haya una versión del mismo también para X-Box...
Bueno, ya veo que sois buena gente y leéis hasta el final, espero una respuesta o una publicación, o una oferta de columnista, jejejejeje....
Pues la verdad es que eso de estar tantas horas delante de la pantalla casca bastante las vértebras, así que unos masajes en la columna no nos irían nada mal. De todas maneras preferiríamos que fuera tu novia la que nos envíe el currículum, por aquello de que las manos peludas nos dan repelús...

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Me gustaría contactar con gente que tenga mis aficiones (sin límite de edad) y sobre todo con Alejandra Rodríguez (Ourense), que ya lo he intentado, pero se ve que la oficina de correos es una m**rda *pinchá* en un palo. Por cierto, su dibujo fue como una aparición para mí (envíame uno así, porfi). Mi dirección es:
Hugo Casero
C/ L'Eliana S/N
Villamarxant 46191 (Valencia)
E-mail: otaconhcr @ hotmail.com

Hola, me llamo Mariana y me gustaría cartearme con gente a partir de 14 años a la que le guste salir con los amigos, la música, etc... Si queréis conocerme escribid a:
Mariana Uta
C/ Hermanos García Peñaranda nº5, 2º, 1ºB
07010 Palma de Mallorca (Baleares)

Hola, me llamo Óscar Gonzalo Reques y tengo 13 años. Me gustaría cartearme con chicos y chicas a los que les gusten los juegos de rol, de lucha y aventuras gráficas (saga *Final Fantasy*, saga *Tekken*, *Soul Reaver*...). No me importa la edad, mientras estéis a mi altura en el tema de juegos me vale.
Óscar Gonzalo Reques
C/ Calvario nº 33
45230 Numancia de la Sagra (Toledo)

Hola, me llamo Gonzalo y me gustaría cartearme con chic@s de todas las edades, preferiblemente que les gusten los videojuegos, el manga, el cine fantástico y de terror y el *Warhammer*. Esencialmente me gustan los juegos de rol-estrategia y tipo *Resident Evil*. Podéis decirme vuestros e-mails, porque dentro de poco tendré Internet.
Gonzalo Peces Nicolás
Apartado de Correos 386
45080 Toledo

¡¡Hola a todos!! Toda la gente maja a partir de 14 años que quiera tener un nuevo amigo para hablar de todo, al que le gusta la música, anime, bailar, los *Final*, etc..., que escriba a:
Alberto Clares Molina
C/ San Joaquín 22, 6º, 2ª
07010 Palma de Mallorca

INVOCANDO A FF IX

ÓSCAR GONZALO REQUES (NUMANCIA DE LA SAGRA, TOLEDO)

Hola Playmaníacos, soy Óscar y tengo 13 años y ocho días.
Que sepáis que soy uno de los grandísimos fans de vuestra revista.
Hombre, qué suerte, si tienes una edad similar a la de Marujita Díaz, que va más o menos por los 13 años y 25.342 días.
En *Final Fantasy IX*, ¿cuáles y cuántos Guardianes de la Fuerza hay? Si los hay, claro.
Sí que los hay, hombre, aunque quizá su papel no sea tan relevante como en otras entregas de la saga. Los que conocemos hasta ahora son: Shiva, Ifrit, Ramuh, Atomos, Odin, Leviathan, Bahamut, Ark, Carbuncle, Fenrir, Phoenix y Madeen.
¿Cuándo bajará el precio de PS2 en España? ¿A qué precio quedará si la bajan?
Ese secreto está mejor guardado que las revistas pornográficas en La Casa de la Pradera.
Sé que hay sitios donde llevan a las personas para probar los juegos y criticarlos. ¿Dónde es?
Pues mira, está en la calle Joventut 19 de Sant Boi de Llobregat. ¡Anda! ¡Si es donde trabajamos nosotros y encima nos pagan por ello! Dejando aparcadas por un momento las chuflas, puede que tu pregunta se refiera a los célebres *game testers* de los juegos, unos señores que se dedican a probar incesantemente los juegos antes de lanzarse al mercado para ver sus posibles fallos y ajustar la jugabilidad del título.
¿Hay que tener estudios para ir allí?
Suponemos que hay que saber un poco sobre la programación de juegos y ser una auténtica máquina jugando (de los de acabarte el *Alien Resurrección* utilizando solo la cruceta del mando para arriba).
En el *FFVIII* tengo a todos los personajes a nivel 100, las armas más potentes, me he cargado a 'la madre que parió a todos los monstruos', estoy en el aposento de Artemisa, y todo sin trucos de ninguna clase. Quiero saber si eso es un récord o algo así.
No está mal, pero mucho nos tememos que con este sistema el único *Guinnes* al que puedes tener acceso es al de la marca de cerveza que venden en el Carrefour.
¡Que viva la *PlanetStation*!... Y no os metáis con Drako.
La culpa es suya. No haberse metido él en la Redacción.

SOMOS LOS MONGOLIIIITOS

HUGO CASERO (VÍA E-MAIL)

Hey! ¿cómo va, mongolitos? Me llamo Hugo Casero y soy valenciano de pura sangre. Como diría Alejandra R. soy un *metalgearsolidmaniaco*, un *viciao* al rol y acabo de entrar en el mundo del manga. Mis amigos me llaman Otacon (dicen que me parezco a él tanto física como psíquicamente).
'Mongolitos'... Hay que ver qué chispa tiene el muy... Otacon.
¿Cuándo vais a crear alguna sección sobre el manga y anime en los videojuegos? Es mucha gente la que espera, tíos (*'amos*, creo yo).
Pues la verdad es que hasta ahora no hemos recibido muchas demandas sobre este tema. ¿Seguro que toda esa gente que has visto que 'espera' no esta al lado de un

letrero en el que pone 'Bus'? Quizá en unos meses dediquemos un poco más de espacio a los juegos típicamente nipones y caigan algunos artículos más sobre títulos basados en manga. Confía en nosotros, todo aquel que nos conoce acaba diciendo que somos unos auténticos *mangantes*.

He jugado al *Metal Slug X* en un emulador pero no en la recreativa, y era como el 2 pero con más armas y pocas cosas más. ¿Será igual la recreativa y la versión de PlayStation que el *emu*?

Si has jugado a *Metal Slug X* con un emulador que imita a la recreativa… ¿cómo quieres que sea la recreativa? ¿Como *Metal Gear*? ¡Claro que es igual! La versión de Play parece ser que también es fiel al original. Y efectivamente, *Metal Slug X* incorpora pocas novedades, ya que no es más que una versión especial de *Metal Slug 2*. De todas maneras continúa siendo una auténtica joya de *shoot'em-up* con aire retro.

¿Se sabe ya seguro la fecha de lanzamiento de *FFIX*? Sólo de pensar en él se me cae la baba ¡Co que me cargo el teclado!**

Square Europe sigue manteniendo el mes de marzo como fecha de lanzamiento, pero parece ser que aún no se sabe nada seguro respecto a quién lo va a distribuir en España. Hmmm… Esto huele a que va a tardar más que la cinta del contestador de *El Fugitivo* en rebobinarse.

Nota para la Redacción: publicadme esta carta por favor (es *very important* para mí) o me veré obligado a llamar a mi gata y que os saque los ojos.

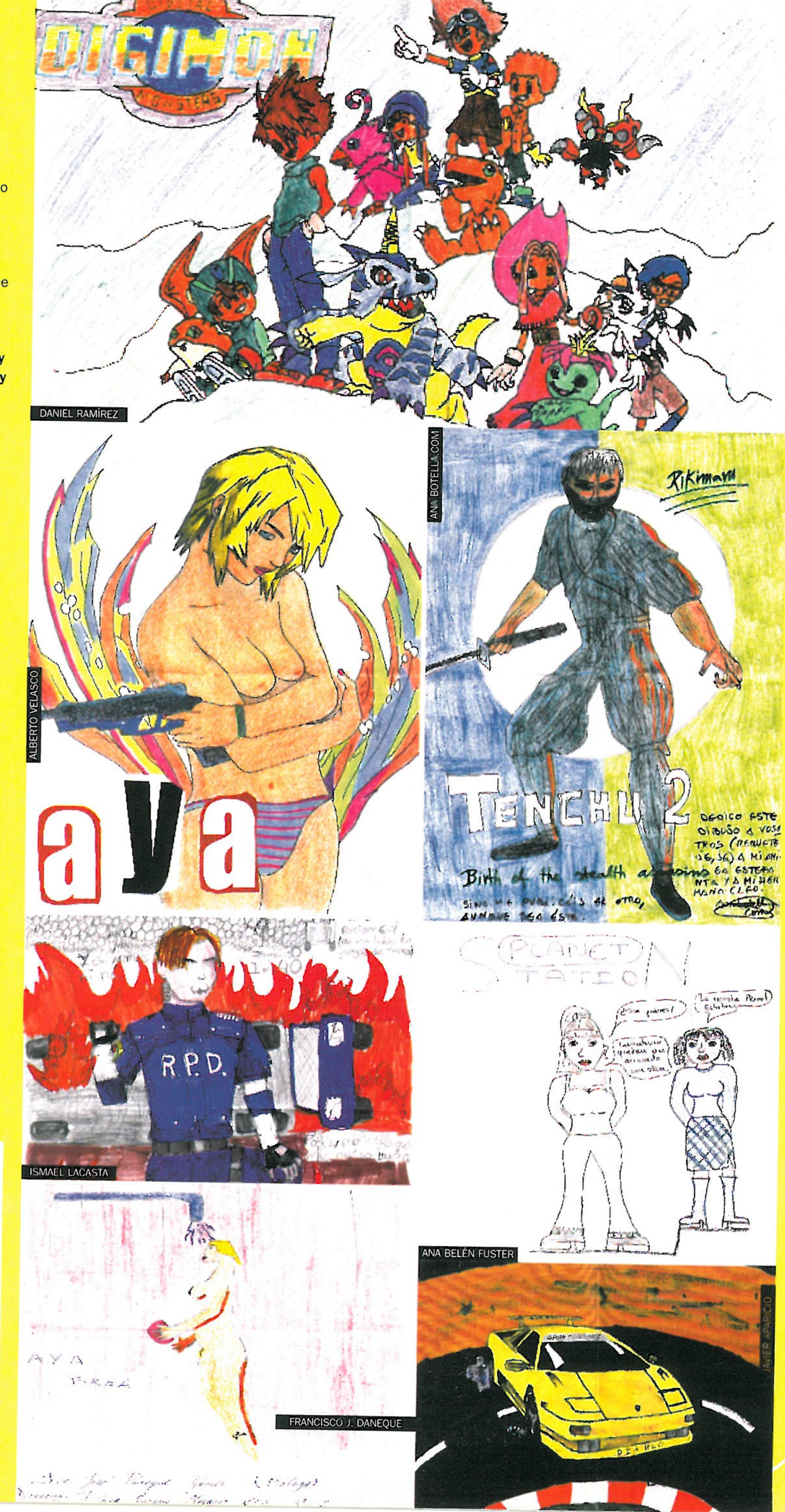
¡Angelito! Crees que nos atemoriza una simple gata. ¡Con lo acostumbrados que estamos de ver a Seed volviendo 'a gatas' tras su visita matinal al Bar Tulo!

TAMARA VS FINAL FANTASY

KYO ROL (VÍA E-MAIL)

¡Hola! ¿Queréis que os diga que sois los mejores? Pues lo haré. ¿Que vuestro nuevo diseño me gusta? También lo haré, con tal de que me publiquéis este *correíto*.

¿Queréis que os digamos que nos leéis como nadie lo hizo antes? Pues lo haremos. ¿Que regalemos las fichas coleccionables de recetas *Cocinar sin fogones es fácil* del *chef* Holybearguiñano? También lo



DANIEL RAMÍREZ

ALBERTO VELASCO

ANA BOTELLA.COM

ISMAEL LACASTA

ANA BELÉN FUSTER

FRANCISCO J. DANEQUE

JAVIER APARICIO



RAFAEL BENÍTEZ

PASCUAL GARCÍA

JONATHAN DEL CASTILLO

haremos con tal de dejar de recibir cartas con más peloteo que una entrevista de Pedro Ruiz

¡Fuera peloteos! Por algo escribo, ¿no? (¡uff!, cuánto me esta costando no hacer faltas de ortografía) y ese algo es que despejéis mis dudas. Empecemos: ¿Drako compro así el coche o llegó a tener un color saludable para la higiene humana?

Para la higiene humana no sabemos, pero al parecer nuestro dire se sacó un sobresueldo durante sus vacaciones transportando forraje para ganado vacuno, y mira la que se ha liado... La ministra de Sanidad va en la dirección equivocada: no debería hacerle pruebas médicas a las vacas españolas, sino a la baca del Drakomóvil.

¿Por qué nadie se fija en las macizorras Aya Brea y Koudelka (por un lado mejor, así nadie me las roba)?

¿Cómo que nadie se fija en ellas? ¿Qué crees que hace la gente cuando aparece la escena de la ducha de Aya en *Parasite Eve 2*? ¿Ir a buscar unas palomitas? Mucho nos tememos que el único lugar donde nadie prestaría atención a estas chicas sería en el programa *Cine de Barrio*.

¿Qué entraña más dificultad, que Tamara haga alguna canción decente o acabarse el *Final Fantasy IX*?

Hombre, a Tamara con el único vieojuego que la podemos relacionar es con el de *Casp-er*. En todo caso, *Final Fantasy IX* está más chupado que la pipa de Toro Sentado.

Espero que al abrir este mes la revista me encuentre una guía de *Driver 2*, sus trucos y mi carta publicada. ¡Ah! Y una Lara Croft hinchable...

Los trucos de *Driver 2* los publicamos el mes pasado, la carta ha salido en este número y la Lara Croft hinchable... Bueno, cómprate un par de globos talla XXL, que más o menos vendrá a ser lo mismo.

¿QUIÉN ME VA A CURAR MI GUÍA PARTÍA?

J.C. (ORIGEN DESCONOCIDO)

Queridos amigos de Planet: Os soy fiel desde hace ya tiempo porque pienso que vuestra *magazine* es la mejor del mercado. Y creo que para muchos más también. Precisamente por eso estoy desconcertado con vuestro comportamiento.

Lo sabíamos. Nunca debimos presentarnos al concurso de Míster Braguero Mojado...

Me explico. En el número 26 (el segundo de vuestra nueva era) incluís una buena remesa de reportajes, noticias, guías, etc... con 131 páginas a todo color. En el siguiente, sin embargo, las guías de *Tomb Raider Chronicles* y *Parasite Eve 2* están partidas y sólo hay 115 páginas. ¿Este mes estabais un poco perezosos por eso de las fiestas, o es que es vuestra manera de aseguraros descaradamente la venta casi obligada del siguiente número? Si es así, es una falta de respeto a quien os da de comer.

¡Alto ahí! ¡Que nosotros nunca le hemos faltado el respeto a nuestras madres, que además hacen unos macarrones excepcionales a la hora de comer! Respecto a lo del descuento de páginas en el número 27... ¿no te fijaste que con él adjuntábamos un calendario de *Tomb Raider* 'a todo color'? Pues ahí están las 16 páginas que faltan. Y es que 'regalar' cosas subiendo el precio de la revista es muy fácil, pero dar obsequios sin que no os cueste ni un duro más tiene su dificultad y hay que ajustar los gastos. Si fuera por la Redacción, evidentemente, habríamos dado más páginas, pero no queremos estrujaros el monedero con el pretexto de un obsequio, así que no aceptamos de ninguna manera la acusación de que no pensamos en el lector. Tampoco creemos que ese número no esté 'currado'. ¿Qué otra revista ha ofrecido tanta información de juegos tan prometedores como *Wipeout Fusion* o *Vanishing Point*? ¿El resumen de 70 juegos agrupados por género acaso se hizo sólo? Y partir las guías, creemos que afecta más al 'lector ocasional' que a un fiel *PlanetStationero* como tú. Tú completarás las guías sin problemas porque compras la revista cada mes. ¿O no?

Espero que tengáis en consideración mi carta y hagáis algo al respecto. No creo que os sintáis ofendidos ya que los profesionales saben encajar una buena crítica.

CLARO QUE NO ¡¡¡CÓMO VAMOS A CAB**ARNOS POR ESO! TOTAL, EL CLIENTE SIEMPRE TIENE LA RAZÓN ¿NO? (¡¡¡GRR!!!). ¿QUE POR QUÉ GRITAMOS? ¡PORQUE EL TECLADO ESTÁ SORDO! ¿ALGUIEN DEL PÚBLICO TIENE UN VÁLIUM? Que es broma hombre. Gracias por tu crítica constructiva.



GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N26

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 28
Miguel Molina Muniesa VALENCIA, Francisco J. Díaz Robles GINES (SEVILLA), Juan Ródenas Moreno MADRID

CONCURSO XPLORER 26
Oriol Caudevilla Parellada SABADELL (BARCELONA), David Rivas Gómez FERROL (A CORUÑA),
Miguel A. Fernández Vázquez BASAURI (VIZCAYA),
José C. Migoya Arias GIJÓN (ASTURIAS), José Canteria González VILAFRANCA DEL PENEDÉS (BARCELONA)

CONCURSO DINO CRISIS 2
Carlos Opazo de la Cosa TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO), Manuel Giménez Agullo MADRID, Alberto Juan Guijarro BURJASOT (VALENCIA), Oscar Gómez Rodríguez CEA (OURENSE), Fernando Toro Gil ARCHIDONA (MÁLAGA), Rubén Aguado Descane BARCELONA, Alberto García González FONTANAR (GUADALAJARA), Jorge Pereira León MARBELLA (MÁLAGA), Sergio del Valle Montes de Oca SAN FERNANDO (CÁDIZ), M. Dolores Martínez Lozano MATARÓ (BARCELONA), Toni Llorens ONDA (CASTELLÓN), Dimas Megías Carazo GRANADA, José M. Ruiz García BILBAO, Fernando J. Tamarit Fresco VILLAVERDE DEL RÍO (SEVILLA), Francisco J. Gómez Gómez BURGO DE OSMA (SORIA), Borja Burgui Inda RENTERÍA (GUIPÚZCOA), Luis M. Díaz Blanco MADRID, Diego García Saiz SANTANDER, José Martínez García ALCANTARILLA (MURCIA), Salvador Ioannides Ruiz SEVILLA, Igor González Domínguez BARAKALDO (VIZCAYA), Oscar Andreu Mercader BARCELONA, Pablo Mouris Penido SANTIAGO DE COMPOSTELA (LA CORUÑA), María I. Doña Niño (MÁLAGA), Josep Queralt Puig ARGENTONA (BARCELONA), Denis Andrés de Sousa EIBAR (GUIPÚZCOA), Susana Esteban Paredes VALLADOLID, Alejandro Pérez Zapata ZARAGOZA, David Aragón Cosme CÁDIZ, Daniel Gutiérrez Sánchez GAVÁ (BARCELONA)

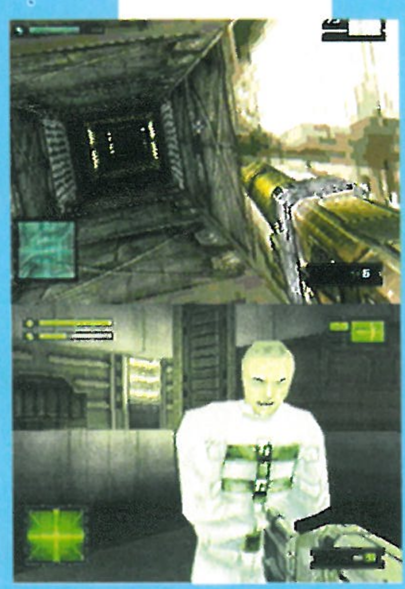
ALIEN RESURRECIÓN

Menú de trucos

Ve a la pantalla de Opciones y pulsa ●, ←, →, ●, ↑, **R2**. Ahora debería aparecer (es más, ¡aparecerá!) una nueva opción llamada Cheat Menu. Selecciónala y podrás elegir el nivel en el que quieres empezar, así como activar la energía infinita, munición infinita, etc.

Modo Research

En el menú principal pulsa ■, ↑, ↓, ●, ←, **R1**. Ahora, dirígete a la pantalla de Opciones para ver la nueva opción Research. Selecciónalo y se te mostrará una rejilla con 16 recuadros que podremos rellenar. En función de los recuadros que rellenemos, las texturas de los modelos poligonales se verán afectadas. Es decir, cuanto más sectores estén marcados, más 'básicos' y 'esqueléticos' se mostrarán tanto aliens como humanos.



BLADE

Energía y munición

En el menú principal, pulsa ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1. Ahora, durante el juego, pulsa Start, entra en la opción Cheat Menu, y activa las ventajas que consideres apropiadas.



BREATH OF FIRE III

A pesar de que ya hace unos meses que medio mundo disfruta con la cuarta parte de la saga, todavía hay gente enganchada con la tercera entrega, como es el caso de nuestro lector **Alberto Román**. Aunque más que enganchado, Alberto está atascado, concretamente en la ciudad de Caer Xhan, justo cuando se encuentra con el hasta entonces desaparecido Teepo. Una vez dentro del 'corazón de tus compañeros', debes dirigirte a la segunda luz azul, escuchar a Nina y dirigirte a la tercera luz azul. Allí verás a Nina. Sigue todo recto hasta que veas una estatua de dragón. Mira y examínala, y vuelve a la primera luz azul. Después de ver a Rei, mira a la estatua del dragón situada en el lado derecho de la luz azul, y te curará. Salva el juego ahora si quieres, ya que te esperan dos jefazos después de esto. Continúa andando hasta que encuentres otra luz azul con una estatua. Habla con ella, y espera hasta que te responda. Y, sobre todo, no te muevas. Cuando la estatua abra otra luz azul, ve hacia ella, y te transportarás a otro lugar. Aquí, el objetivo es salir del laberinto. Camina hasta que te encuentres a Garr. Habla con él, y dirígete hasta el punto rosa que te teletransportará a otro lugar. En este sitio, será a Peco a quien encontrarás. Cúrate y sube las escaleras. Mientras estás subiendo, Teepo farfullará una serie de cosas, para que finalmente invoque un guerrero esquelético montado en un sabueso infernal. Y lo siguiente ya queda en manos de tu habilidad para deshacerte de él, y llegar a la confrontación final, situada a muy poca distancia.

DYNASTY WARRIORS 2 (PS2)

Conseguir el Edit Mode

En el menú principal, pulsa L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1. Ahora, en la pantalla de Opciones, puedes acceder al Edit Mode, donde de manera fácil serás capaz de editar la intro del juego con los personajes que más rabia te den.

Nosólomúsica

En el menú principal, pulsa R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2. Ahora, en la pantalla de Opciones, puedes acceder a la Background Music Test Option, es decir, la opción para escuchar las músicas del juego.

Conseguir todos los generales Shu

En el menú principal, pulsa ■, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2. Ahora podrás seleccionar cualquier general del ejército Shu. También puedes conseguirlo si te acabas el Musou Mode con un general Shu.

Conseguir todos los generales Wu

En el menú principal, pulsa ■, ■, L2, L2, L2, L2, L1, L1. Ahora podrás seleccionar cualquier general del ejército Wu. También puedes conseguirlo si te acabas el Musou Mode con un general Wu.



Conseguir todos los generales Wei

En el menú principal, pulsa ■, ■, ■, L1, L1, L2, L2, L2. Ahora podrás seleccionar cualquier general del poderoso ejército Wei. También puedes conseguirlo si te acabas el Musou Mode con un general Wei.

Conseguir todos los personajes

En el menú principal, pulsa ■, ■, L1, L2, R1, R2, ■, ■. Ahora podrás seleccionar cualquier personaje.

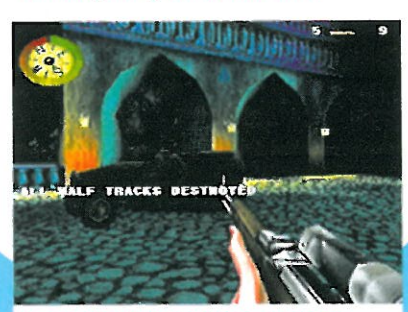
Conseguir a Lu Bu

Para conseguir al terrible Lu Bu, debes conseguir al menos 1.000 muertes en el segundo escenario, Battle at Hu Lau Guan. Puedes conseguirlo tanto en el Musou Mode como en el Free Mode.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Galería de fotos absurdas

Entra en Options, y luego en Password para acceder a la máquina telegráfica. Introduce como código secreto MOHUEQUIPE y accederás a una auténtica galería de fotos delirantes, gentileza del equipo de pirados de Dreamworks.



Galería de ilustraciones

Entra en Options, y luego en Password para acceder a la máquina telegráfica. Introduce como código secreto MOHDESSINS y accederás a la colección de bocetos e ilustraciones (la mayoría, para partirse) que los desarrolladores hicieron exclusivamente para el juego.

Galería de pantallas personales de Dreamworks

Entra en Options, y luego en Password para acceder a la máquina telegráfica. Introduce como código secreto DWIECRANS y accederás a una galería de fotos personales de los desarrolladores del juego (no, si estos, con tal de no pegar ni golpe, lo que sea. Menos mal que hacen juegos buenos, que si no...).

Invulnerabilidad

Introduce en la pantalla de Passwords como código secreto PUISSANCE. Ve luego a Secret Codes, dentro de la pantalla Options, para activar el modo de Invulnerabilidad en el juego.

Disparar más deprisa

Introduce en la pantalla de Passwords como código secreto BALLESVITE. Ve luego a Secret Codes, dentro de la pantalla Options, para activar el modo 4x Firing Rate, uséase, disparar cuatro veces más deprisa en el juego.

Uno y fuera
Introduce en la pantalla de Passwords como código secreto LATIREUSE. Ve luego a Secret Codes, dentro de la pantalla Options, para activar el Podoski Mode en el juego (es decir, los personajes muere de un tiro... ¡incluyendo Mannon!)

Contrarreloj
Introduce en la pantalla de Passwords como código secreto AUTODINGUO. Ve luego a Secret Codes, dentro de la pantalla Options, para activar el Wacky Taxi Mode en el juego, de manera que tengamos un tiempo límite para acabar los escenarios, que se incrementará únicamente matando enemigos.



Vaya rebotes
Introduce en la pantalla de Passwords como código secreto RICOCHET. Ve luego a Secret Codes, dentro de la pantalla Options, para activar el Ricochet Mode (era obvio, ¿no?), que permitirá que nuestros disparos reboten en las paredes.

Me ponga un poco de todo
Introduce en la pantalla de Passwords como código secreto ENTREZVOUS. Sal de esta pantalla y vuelve a entrar. Introduce ahora el código PORTECLEFS, y tendrás todo desactivado, a tu disposición.

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Más coches y Modo para trucos
Selecciona Créditos, y una vez dentro pulsa ↑, ↓, →, ←, ●, ■. Si lo has hecho correctamente, un señor (muy amable él) pronunciará "¡Enhorabuena!". Ahora ya tienes acceso a tres coches extra (911 GT2, 917 K Short Tail y 911 GT1) en el modo Carrera Rápida. Además, así activarás el Modo para Trucos, de manera que puedas introducir los siguientes códigos...

Era moderna
Activa el Modo para Trucos (ver arriba), selecciona el modo Evolución, e introduce BEEM como nombre.

Era dorada
Activa el Modo para Trucos (ver arriba), selecciona el modo Evolución, e introduce BEEG como nombre.

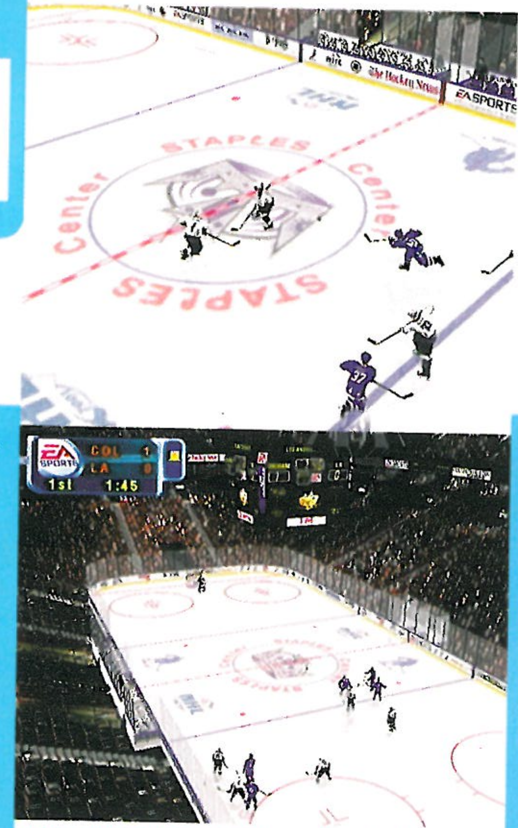
Piloto de Trucos
Activa el Modo para Trucos (ver arriba) y selecciona el modo Piloto de Pruebas. Ahora, durante una prueba, si pulsas L2 + R2 la acabarás con éxito.

Misión 6 y el coche GT2
Activa el Modo para Trucos (ver arriba) y selecciona el modo Piloto de Pruebas. Introduce PALF como nombre. Completa la prueba (recuerda, pulsando L2 + R2) y conseguirás el coche GT2.

Misión 9 y el coche 917K
Activa el Modo para Trucos (ver arriba) y selecciona el modo Piloto de Pruebas. Introduce PALI como nombre. Completa la prueba (recuerda, pulsando L2 + R2) y conseguirás el coche 917K.

NHL 2001 (PS2)

Jugadores rápidos
Selecciona Game Settings, Roster, y Create Player. Introduce como nombre Peter Forsberg o Jaromir Jagr (usando primero nombre y luego apellido). Responde 'Sí' cuando el juego te pregunte si quieres utilizar las estadísticas de estos jugadores, y ajústalos. Puedes volver a la pantalla anterior para cambiar el nombre y ponerle el que quieras, pero no cambies ningún otro factor.



Súper defensas
Ve a Create Player e introduce como nombre Sandis Ozolinsh o Chris Pronger (usando primero nombre y luego apellido). Responde 'Sí' cuando el juego te pregunte si quieres utilizar las estadísticas de estos jugadores, y ajústalos. Puedes volver a la pantalla anterior para cambiar el nombre y ponerle el que quieras, pero no cambies ningún otro factor.

Súper goleadores
Ve a Create Player e introduce como nombre Partick Roy, Dominik Hasek o Ed Belfour (usando primero nombre y luego apellido). Responde 'Sí' cuando el juego te pregunte si quieres utilizar las estadísticas de estos jugadores, y ajústalos. Puedes volver a la pantalla anterior para cambiar el nombre y ponerle el que quieras, pero no cambies ningún otro factor.

No lo 'Dudes'
Ve a Create Player e introduce Bruce Willis como nombre. Los comentaristas se referirán a él como 'The Dude' durante los partidos.

El jugador Hammer
Ve a Create Player e introduce Hammer como nombre. Los comentaristas se referirán a él como 'The Hammer' durante los partidos.

Camiseta número 99
Ve a Create Player e introduce Wayne Gretzky como nombre. Guárdalo sin modificar sus atributos. Ahora selecciona Edit Player para cambiar su nombre y ajustar sus atributos. El número de su camiseta será el 98, aunque no será así en la temporada, que marcará 99.

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Seleccionar nivel
Para poder pasar de pantalla sin tener que tocar un solo masilla (prácticamente, los únicos enemigos que encontraremos en esta castaña de juego), ve a la opción Enter Code dentro del menú principal e introduce

como código OMEGA. Si lo haces correctamente, aparecerá el mensaje "New Code Activated". Ahora, selecciona la opción Activate Codes y pulsa ← o → para elegir nivel.

Conseguir el Titanium Ranger

Ve a la opción Enter Code dentro del menú principal e introduce como código ULTIMATE. Ahora podrás seleccionar al Titanium Ranger para jugar con él.

RAMPAGE THROUGH TIME

Una de jefes

En la pantalla de passwords, introduce el código J0M3L. Si lo has hecho bien, el juego volverá al menú principal.

Medidor de energía la máximo

En la pantalla de passwords, introduce el código JOSHS. Si lo has hecho correctamente, el juego volverá al menú principal.

Ver todas las secuencias de vídeo

En la pantalla de passwords, introduce el código J0M3L. Si lo has hecho correctamente, el juego volverá al menú principal. Para ver los vídeos, sólo tienes que seleccionar Cheats en el menú de Opciones.

SMUGGLER'S RUN (PS2)

Trucos de contrabando

Invisibilidad

Pausa el juego. Pulsa R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.



Coches más ligeros

Pausa el juego. Pulsa L1, R1, R1, L2, R2, R2. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido.

Gravedad mínima

Pausa el juego. Pulsa R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.

Incrementar la velocidad del juego

Pausa el juego. Pulsa R1, L1, L2, R2, →, →, →.

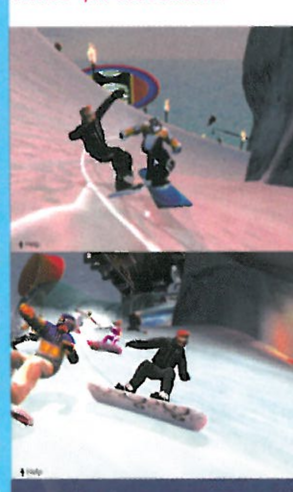
Bajar la velocidad del juego

Pausa el juego. Pulsa R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SSX (PS2)

Trucos helados

En la pantalla de Opciones, mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa la siguiente combinación: ↓, ←, ↑, →, ×, ●, ▲, ■. Si lo has hecho correctamente, oirás un extraño sonido. Ahora tienes a tu disposición todos los circuitos, personajes, tablas y equipos. Si quieres desactivar este truco, sólo tienes que introducirlo.





Atributos al máximo

En la pantalla de selección de personajes pulsa ■ para de esta manera poder acceder al menú de Opciones. Entonces has de mantener pulsados L1 + L2 + R1 + R2 y apretar la siguiente combinación de botones: ●, ●, ●, ●, ●, ×, ▲, ■. También funciona si mantienes apretado L1 + L2

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS (COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS) HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Desbloquear el segundo nivel
80039E2C 0001
Desbloquear el tercer nivel
80039E5C 0001
Desbloquear el cuarto nivel
80039E8C 0001
Códigos de la misión 2
Desbloquear el primer nivel
80039EC4 0001
Desbloquear el segundo nivel
80039EF4 0001
Desbloquear el tercer nivel
80039F24 0001
Desbloquear el cuarto nivel
80039F54 0001
Códigos de la misión 3
Desbloquear el primer nivel
80039F8C 0001
Desbloquear el segundo nivel
80039FBC 0001
Desbloquear el tercer nivel
80039FEC 0001
Códigos de la misión 4
Desbloquear el primer nivel
8003A054 0001
Desbloquear el segundo nivel
8003A084 0001
Desbloquear el tercer nivel
8003A0B4 0001
Códigos de la misión 5
Desbloquear el primer nivel
8003A11C 0001
Desbloquear el segundo nivel
8003A14C 0001
Desbloquear el tercer nivel
8003A17C 0001
Códigos de la misión 6
Desbloquear el primer nivel
8003A1E4 0001
Desbloquear el segundo nivel
8003A214 0001
Desbloquear el tercer nivel
8003A244 0001
Códigos de la misión 7
Desbloquear el primer nivel
8003A2AC 0001
Desbloquear el segundo nivel
800392DC 0001
Desbloquear el tercer nivel
8003930C 0001
Desbloquear el cuarto nivel
8003933C 0001
Códigos de la misión 8
Desbloquear el primer nivel
8003A374 0001
Desbloquear el segundo nivel
8003A3A4 0001
Desbloquear el tercer nivel
8003A3D4 0001
Munición infinita para todas las armas
D0049580 005E
80049582 2400
Ningún arma se recarga
D008D404 006E
8008D406 2400

FREESTYLE MOTOCROSS: MCGRATH VS. PASTRANA

Comenzar en la última vuelta
E008B4A5 0000
3008B4A5 0002
Puntos al máximo
8008B5D4 967F
8008B5D6 0098
Puntos en las series al máximo
800BBF30 0FFF
Desbloquear clase 250 cc
300BC05E 0001
Desbloquear clase Custom 250 cc
300BC05F 0001
Desbloquear clase Abierta
300BC060 0001
Desbloquear el modo Espejo
300BC04E 0001
Desbloquear todos los circuitos
50000502 0000
800BC042 0101
Desbloquear Japanese Garden
300BC044 0001
Desbloquear Artic
300BC045 0001
Desbloquear Inca
300BC048 0001
Desbloquear Yosemite
300BC049 0001
Desbloquear Vegas
300BC04A 0001
Desbloquear Mars
300BC04B 0001



+ R1 + R2 y aprietas la siguiente combinación de botones:
×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ■.

TENCHU 2

Muertes instantáneas
Pausa durante el juego y pulsa R1, L1, R1, L2. Mantén pulsado ▲ y pulsa ↓ **x3,** ↑ (cuando sueltes ▲ el juego automáticamente quitará la pausa). Ahora puedes deshacerte de los





enemigos de un solo tajo, aunque te cueste un poco de energía cada golpe. Por supuesto, este truco no funciona con los jefes finales (fácil sí, tonto no).

"¿Oficina de ninjas, dígame?"
En el editor de misiones, elige Edit Mission, y resalta (sin seleccionarlo) Create New Mission. Mantén pulsado R2 y pulsa ←, ■, ←, ■, →, →, ●. Ahora pulsa × y elige la nueva localización Office, una oficina que podremos poblar de todo tipo de muebles, plantas e incluso ¡secretarias!

TOMB RAIDER CHRONICLES

El número pasado os ofrecimos una serie de trucos que funcionaban perfectamente... en la versión beta para analizar que llegó hasta la Redacción. Pero los señores de Eidos, en un alarde de ingenio (¿o será para dificultarnos las cosas?) los cambiaron en el último momento en la versión definitiva que salió a la calle



(¡por si no os habéis dado cuenta, estamos pidiendo disculpas por publicar unos trucos que no funcionaban!). Este mes sí, ahora es la buena, os ofrecemos los códigos que sí sirven para la versión final.

Comenzar en el nivel Black Isle
En el menú principal, resalta la opción Nuevo Juego, y mientras mantienes pulsados ↑ + L2, aprieta ×.

Comenzar en el nivel Russian Base
En el menú principal, resalta la opción Nuevo Juego, y mientras mantienes pulsados ↑ + L1, aprieta ×.

Comenzar en el nivel Block Level
En el nivel principal, resalta la opción Nuevo Juego, y mientras mantienes pulsados ↑ + R1, aprieta ×.

Todos los objetos de nivel
Pulsa Select durante el juego. Resalta el Timex-TMX (sí, el cacharrillo ése raro de las estadísticas) en la pantalla de inventario. Pulsa y mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ↓, y entonces pulsa ▲. De esta manera no sólo conseguirás todos los objetos que haya en ese nivel, sino que cuando salgas de la partida y llegues al menú principal, verás una nueva opción, en la cual puedes ver bocetos y un vídeo de lo que promete ser el "nuevo" (entre muuuchas comillas, eso sí) *Tomb Raider*.

Simplemente, Todo
Pulsa Select durante el juego. Resalta el Timex-TMX en la pantalla de inventario. Pulsa y mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ↑, y entonces pulsa ▲. Ahora tendrás botiquines infinitos, todas las armas del nivel y munición infinita para éstas.



TOMBI 2

Jorge Hernández parece que se ha quedado bastante atascado en una de las misiones de *Tombi 2*. Concretamente, no encuentra el anillo precioso que se le ha caído en las tuberías a cierto minero. Pues bien, para conseguirlo, has de lavar a la pequeña bola de barro en la lavadora que hay en la sala de máquinas situada en la ciudad minera. Ahora sólo debes devolverle el anillo al afable minero.

CÓDIGOS XPLORER

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

DRIVER

Tiempo infinito
801E42C8 00D0

Superar Prueba en Secreto
801E35F0 503C
801E35F2 503C
801E35F4 503C
801E35F6 503C
801E35F8 003C

Sin Daños
801E3608 0000
8009AD08 0000

Sin Delito
800971F0 0000

100 Banderas
300C6AAC 0064

Sin limite tiempo
800C6C7C F99E

SILENT HILL

Tener Mapa
800BC188 0002

Salud infinita
300B96AD 0040
800B96AE 0006

CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 28)

NOMBRE ______

DIRECCIÓN ______

TEL. ______

PlanetStation y Ardistel sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 28) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation - C/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 SSX (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**

2 MOH UNDERGROUND
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

3 DYNASTY WARRIORS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

4 ALIEN RESURRECCIÓN
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

5 FIFA 2001 (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 SSX
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**

3 DYNASTY WARRIORS 2
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

4 TIMESPLITTERS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

5 RIDGE RACER V
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**

3 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 VANISHING POINT
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 ISS PRO EVOLUTION 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

6 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

7 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

8 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.990** ANÁLISIS **PLANET 18**

10 PARASITE EVE II
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 24**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 FIFA 2001
2 DRIVER 2
3 DINO CRISIS 2
4 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5 TOMB RAIDER CHRONICLES
6 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
7 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
8 STAR WARS EPISODIO 1: LAF (CLASSIC)
9 TARZÁN (PLATINUM)
10 ISS 2000



Cyborg Ninja (Jose Javier Serrano)

PS2

1 TEKKEN TAG TOURNAMENT
2 FIFA 2001
3 ISS
4 RIDGE RACER V
5 SSX
6 DEAD OR ALIVE 2
7 DYNASTY WARRIORS 2
8 KESSEN
9 TIMESPLITTERS
10 RAYMAN REVOLUTION



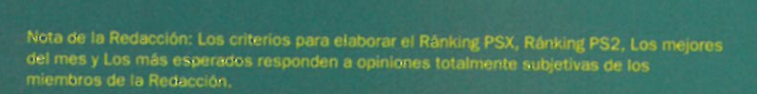
N 64

1 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
2 MARIO TENNIS
3 POKÉMON STADIUM
4 MARIO PARTY 2
5 POKÉMON SNAP
6 PERFECT DARK
7 007: EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
8 ISS 2000
9 DONKEY KONG 64
10 SUPER SMASH BROS

DREAMCAST

1 SHEN MUE
2 QUAKE III ARENA
3 METROPOLIS STREET RACER
4 VIRTUA TENNIS
5 JET SET RADIO
6 SEGA GT
7 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
8 SONIC ADVENTURE
9 UEFA DREAM SOCCER
10 CAPCOM VS. SNK





Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

3 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **ADVENTURE-RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

6 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

7 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **POR DETERMINAR** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 RIDGE RACER TYPE 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

9 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

10 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

11 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

12 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

13 SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

14 MOH UNDERGROUND
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **POR DETERMINAR** ANÁLISIS **PLANET 28**

15 COLIN MCRAE 2.0
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **8.990** ANÁLISIS **PLANET 21**

PLANET WORLD

Videojuego del Milenio desarrollado por **Héctor Velasco (Valladolid)**
Género **Unknown** 1er Premio **Mando Viper**

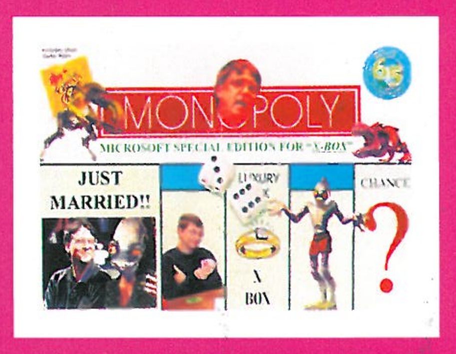
Este pedazo de juego es, con permiso de los cuatro cencerros que lo estarán leyendo, el juego oficial de *PlanetStation*. En él tendrás que controlar a los cuatro componentes principales de la redacción en varios mini-juegos distintos:
***Pizza Kikos n'Destroy*: En esta parte tendréis que encontrar, base de destrozar tiendas y kioskos la mayor cantidad de pizzas y kikos posibles para que su protagonista, el insaciable Holybear, pueda soportar un día de 'trabajo'. *Final Redacty XXL*: El redactor Seed, como buen Seed (valga la redundancia), deberá acabar con Seifer y Edea con su Gun-Pen (Boli-Pistola, no penséis nada raro con lo de Pen) para enfrentarse a su peor enemigo: escribir artículos para la revista.**
***Diseñable Crisis*: Nen deberá maquetar cientos de revistas del corazón sin que su barra de locura llegue al máximo (algo complicadillo, porque ya está bastante loco) antes de llegar a nuestra querida *PlanetStation* que maquetará con gusto (y con esperanza de llegar a fin de mes, claro).**
***Draiker*: Como ya habréis supuesto por el título (si es que vuestros tarros llegan a tanto) en esta parte podréis conducir el Drakomóvil (puedes elegir entre el modo antiguo y el nuevo) a toda leche por lodazales y pantanos para aumentar su peso un par de toneladas a base de m**rda.**
***Mission Impossible*: Drako (que para eso es el director) ha 'convencido' a los demás redactores para limpiar el coche. Deberás aporrear los botones al estilo *Track And Field* hasta que tengas callos en las falanges, para mover con saña visigoda las bayetas.**



Opinión Planet Normalmente los *Videojuegos del Milenio* que intentan hacernos la pelota tan descaradamente quedan descalificados cual El Fary en un cásting de chicos Martini. Sin embargo, *Planet World* ha acabado por convencernos gracias a que su autor tiene más arte que el currículum de Leonardo Da Vinci.

BILL MONOPOLY GATES

Videojuego del Milenio desarrollado por **Marco Barros (Vigo)**
Género **Talonario en acción** Premio de Consolación **Pad Básico**



Microsoft nos sorprende una vez más con una nueva versión del archiconocido juego del Monopoly, en un claro intento de demostrar su supremacía en el arte de la especulación. Sólo para X-Box, por supuesto... La primera fase del juego es para varios jugadores. El atractivo consiste en dejar sin blanca a los oponentes y convertirte en un tal Bill Gates. Una vez que te hayas quedado sin oponentes y no tienes a nadie más a quien desvalijar la cartera, empieza la segunda fase del juego: el solitario. Consiste en monopolizar la pantalla de juego, mientras los demás se limitan a mirar.

Opinión Planet Teniendo en cuenta que Bill Gates es 'rico, rico', los temores frente a la X-Box tienen mucho 'fundamento'. Pero no temáis, que desde *PlanetStation* haremos todo lo posible para evitar que este hombre domine el mercado mundial del videojuego doblegando voluntades a golpe de talonario. Sr. Gates: Seremos su azote desde la Redacción de la revista *PlanetStation*, calle Joventut 19, 08830 Sant Boi del Llobregat donde se puede preguntar por los señores Drako, Holybear, Seed y Nen para pedir la cuenta donde realizar trasferencias bancarias. !)

EL TRUCO DE LAS TARJETAS

El Peor Truco creado por **Víctor Rodal (Ferrol)**
Premio **Tarjeta 2 Mb**

¿Quieres una Tarjeta de Memoria de 2 Mb? ¡Muy fácil! Envía cualquier chorrada que se te ocurra (como si es una receta de tarta de queso) a la dirección de la revista *PlanetStation*. Si no sabes la dirección te compras la Planet para saberla (para que luego veáis, que hasta hago propaganda gratuita) y en 'pocos' días la recibirás en tu casa. El único problema que seguramente tendrás para hacer esto es ir a comprar un sello.

Opinión Planet Son cartas como ésta las que nos están empezando a hacer pensar que somos demasiado generosos con los concursantes de la revista. Damos regalos por los dibujos, por participar en los ránkings, por enviar cupones, por 'crear' videojuegos... ¡Es que ningún lector se va a estirar con nosotros aunque sea enviándonos una etiqueta de Anís del Mono!



FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (mando Viper, pad básico, Tarjeta de Memoria). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

TETRYUS

DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
AÑO DE ORIGEN **1.996**

Este mes contamos en esta sección de clásicos con uno de los subproductos más olvidados y, a la vez, divertidos de la saga *Street Fighter*. Estamos hablando del inigualable *Super Puzzle Fighter II Turbo*, un juego de la escuela *Tetris*/ *Puzzle Bobble* / *Puyo Puyo* en el que el objetivo principal es ir juntando joyas cual ratero en casa de Isabel Preysler. Dichas piedras preciosas van cayendo en la pantalla para luego hacerlas desaparecer con el 'detonador' adecuado. Uno de las características propias de este juego es que está claramente orientado hacia la lucha contra otro personaje (el segundo jugador o la máquina) al que vamos 'atacando', lanzándole joyas extra en su zona de pantalla, con lo cual se generan unos piques de auténtica antología.

UNO DE LOS GRANDES ALICIENTES DEL JUEGO ES QUE PODEMOS JUGAR EN LA PIEL DE PERSONAJES DE STREET FIGHTER Y DE LA SERIE DARKSTALKERS EN VERSIÓN SUPER DEFORMED

Por supuesto, uno de los grandes alicientes del juego es que podemos jugar en la piel de personajes de *Street Fighter* (Ryu, Ken, Sakura, Chun-Li...) y de la serie *Darkstalkers* (Morrigan, Felicia, Hsien-Ko, Donovan...) en versión *super deformed*, que amenizan los duelos repartiendo leña al contrario con toda clase de golpes especiales cuando destruimos nuestras fichas para hacer la situación aún más humillante. Distintos patrones de 'ataque de joyas' por cada personaje y la posibilidad de ejecutar combos completan una jugabilidad que raya la perfección.

Además, entre combate y combate disfrutaremos con una serie de interludios protagonizados por los *cucos* luchadores, en los que se hace gala de un tronchante sentido del humor (atención a las



patéticas intervenciones del histriónico Dan enfundado en kimono rosita, un tipo que hace que a su lado el pianista de Cine de Barrio sea un rudo machote). De hecho el diseño de los personajillos hicieron tanta gracia que Capcom, en un alarde de imaginación para exprimir aún más la vaca que la fábrica de Milka, los convirtió en protagonistas de su propio beat'em-up: *Pocket Fighters*.

En fin, *Super Puzzle Fighter II Turbo* (haz pausa aquí para tomar aire) es, quizá el mejor juego de puzzles para dos jugadores del extenso catálogo de PlayStation, y es bastante incomprensible que no se haya creado una secuela o, al menos, que se haya re-editado a bajo precio. Si os hacéis con él en el mercado de segunda ocasión os garantizamos que nunca te aburrirás cuando tengas un amigo a mano.



MODO STREET PUZZLE

El modo más interesante para un jugador es el Street Puzzle, en el que se proponen una serie de duelos que, tras ser superados, desbloquean una serie de interesantes regalos: canciones, nuevos trajes, menús de efectos de sonido... Sin duda los premios más interesantes son tres personajes ocultos: Devilot, Akuma y el payasete de Dan.



FABRICANTE **LOGIC 3**
DISTRIBUIDOR **HEREDEROS DE NOSTROMO**
PRECIO **8.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN 

P99K LIGHT BLASTER GUN

A primera vista, la P99K tiene una pinta estupenda, gracias a su diseño y la aparente solidez de sus materiales. Pero no es la apariencia lo que cuenta (ojalá hubieran pensado eso las tres chicas que encontramos el fin de semana pasadó en la disco, pero bueno) sino la calidad final de sus componentes, bastante decepcionantes. Desde la imitación de goma de la empuñadura hasta el plástico rígido del resto de la pistola, la P99K da la sensación de estar disparando con un juguete de la sección barata / precios populares de una tienda de Todo a 100. Pero todo esto se ve compensado gracias a la notable fiabilidad de la pistola (aunque a la hora de calibrarla es muy sensible y tiene la lente algo desviada, ofrece una respuesta más que aceptable) y su gran cantidad de prestaciones. Las funciones de autodisparo y recarga funcionan estupendamente (aunque ésta última quizá es algo lenta), el retroceso, aunque cargante si se utiliza durante demasiado tiempo, no es tan escandaloso como el de otras pistolas. Por supuesto, incluye tres botones para navegar en los menús de los shoot'em-ups, un adaptador GunCon, una función para emular a la magnífica pistola de Namco y un pedal (imprescindible únicamente para jugar con *Time Crisis*) pequeño, de sujección mejorable, pero de corto recorrido y buen manejo. En definitiva, una recomendable opción con un elevado precio que únicamente justifica sus prestaciones, no sus componentes.



FABRICANTE **LOGIC 3**
DISTRIBUIDOR **HEREDEROS DE NOSTROMO**
PRECIO **14.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN

TOP DRIVE SPACE WHEEL

Cojáse una boina recubierta de plástico endurecido con amplio radio de giro, añádase un par de castañuelas cibernéticas con las funciones de acelerador y freno y ya tenemos listo el (posiblemente) volante de diseño más 'original' y 'peculiar' visto en muchísimo tiempo. Este volante permite que uno conduzca sentado con el invento entre las piernas, no tiene problemas de sujeción de la plataforma de los pedales (porque cada uno de ellos es 'independiente') y su sensibilidad de giro es bastante correcta. Pero este curioso periférico presenta también algunos problemas: su centrado después de un giro es bastante defectuoso, el manual no explica cómo sujetar la 'boina' (por lo que cada persona debe buscar la manera más correcta de giro) y su heterodoxia general obliga a dedicarle bastante tiempo para adaptarse a su peculiar diseño y características. Además, su ausencia de modo Neg-Con (fatal en juegos como *Ridge Racer V*) le hace ser un volante ideal para los amantes de diseños estrafalarios e inimitables, pero simplemente pasable para todo aquél que desee unas buenas prestaciones por encima de todo.

MEMORY CARD 8 MB PS2

De similar tamaño, formas más cuadriculadas y color negro carbón, la nueva Memory Card de 8 MB para PS2 de Sony viene a substituir a la miríada de tarjetas de memorias que salvaron nuestras partidas de PSX del olvido. De uso exclusivo para juegos de PS2, esta nueva tarjeta presenta, además del código de encriptación de datos MagicGate (que no hizo muy buenas migas con juegos como *Ridge Racer V* en su salida al mercado nipón) un nuevo sistema de almacenamiento de datos. Ahora cada juego requiere una cantidad de KBs determinada que pueden ir desde los 46 de *Moto GP* a los 1990 de *NHL 2001*, y los famosos 15 bloques de la tarjeta media de PSX han sido cambiados por los 8MB (8000 KB) de esta nueva tarjeta. Teniendo en cuenta que la media de los juegos oscila entre los 200 y los 400 KBs, las sardinas en escabeche aprovechan menos el espacio que los datos guardados en la nueva tarjeta. Los 8 MB se pueden hacer más amplios que los calcetines de un BigFoot, aunque también es cierto que es amplio el movimiento de apertura de billetera que hemos de realizar para comprar la tarjeta. Pero pese a su elevado precio su gran capacidad de almacenamiento, su excelente fiabilidad y su gran rapidez de carga y grabación hacen de esta tarjeta una compra imprescindible.



FABRICANTE **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN 

PLANETSTATION Y ARDISTEL

TE REGALAMOS

UN FANTÁSTICO LOTE COMPUESTO POR:

PISTOLA FALCON + TARJETA 2MB BLAZE

SORTEAMOS 5 LOTES DE UNA PISTOLA FALCON Y UNA TARJETA DE MEMORIA 2 MB DE BLAZE QUE PODRÁS CONSEGUIR SI CONTESTAS CORRECTAMENTE A ESTA SIBILINA CUESTIÓN:



¿DE QUÉ DISPOSITIVO ESPECIAL GOZA LA PISTOLA FALCON?

A **UN REPRODUCTOR MP3**
B **UN PUNTERO LÁSER**
C **UN MÓDEM DE 56KBPS**
D **UN MANDO A DISTANCIA PARA LA TV**

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO LOTE FALCON + TARJETA 2MB (PLANET 28)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 5 de marzo de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 30 de PlanetStation.

¿DE QUÉ DISPOSITIVO ESPECIAL GOZA LA PISTOLA FALCON

A UN REPRODUCTOR MP3
B UN PUNTERO LÁSER
C UN MÓDEM DE 56 KBPS
D UN MANDO A DISTANCIA PARA LA TV

NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Tras una sequía de lanzamientos de juegos de rol que ha durado medio año por fin llega a tierras hispanas la esperadísima superproducción de Sony, *Legend Of Dragoon*. Como se suele decir, la espera habrá merecido la pena, porque la traducción al castellano es simplemente impecable y sus cuatro CDs prometen horas y horas de *diversioon*.

La PS2 está empezando a dar muestra de su potencial gracias a juegos como *Moto GP*, sin duda el mejor juego de motos visto hasta ahora en consola alguna (aunque dicen las malas lenguas que el listón tampoco estaba lo que se dice por las nubes). ¿Que si es divertido? Bueno, es de Namco y sus programadores no son mancos precisamente.

Namco, por suerte, no ha abandonado a la PlayStation y a la flamante pistola G-Con 45, y en breve lanzará el juego de tiros *Point Blank 3*, que nos servirá para ir haciendo boca de cara al esperadísimo *Time Crisis: Project Titan* (no, no tiene nada que ver con pintar paredes). Id desempolvando la artillería porque el mes que viene la vais a necesitar.

Por fin las grandes promesas de 128 bits van viendo la luz (al menos en Japón) y juegos como *The Bouncer* demuestran lo que pueden hacer las grandes compañías como Square con la máquina negra de Sony. ¿Estará el resultado a la altura de las circunstancias? El próximo mes tendréis la respuesta en un nuevo capítulo de *PlanetStation*, tu revista amiga.

A LA VENTA A MEDIADOS DE FEBRERO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.